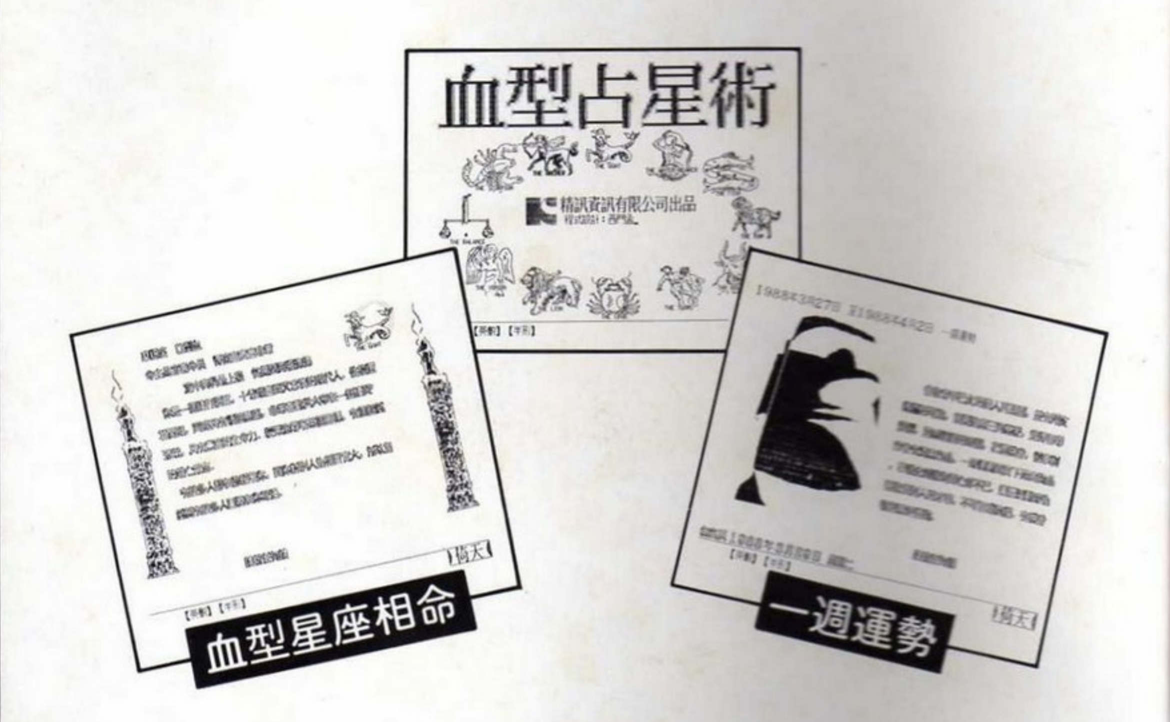


精訊電腦
77年4月10日出版 每本定價100元
GOLD CARTRIDGE
MARK III 專用
魔界列伝
SEGA
POLICE QUEST
SIERRA
SEGA
● Master System試車報告
● 十面埋伏 • 智勇闖關
● 夢幻之星 / 時空戰士 3D / 魔界列傳
GOLD CARTRIDGE
MARK III / MASTER SYSTEM 共用
SPACE HARRIER 3D
SEGA
APPLE / IBM PC
■製作電腦報紙的好幫手——Newsroom
■圖形的掠奪者——Frieze
■金牌警探出勤！
■海上雄風的驕傲！
■AH-64面授機宜錄
19
GARDE
Games of Distinctio

血　型　占　星　術

# 命不相不發




人生是追求圓的過程——學業精進、事業有成、婚姻美滿。
但人生也是挫折的組合——考試不順、工作失意、情感落空。
輸入出生年月日和血型，讓 **血型占星術** 爲你預卜未來的路，使你的人生更臻完美。

## 血型占星術

**P156　一片兩面　定價350元**
**適用機型：IBM PC/XT/AT及其相容電腦**

精訊資訊有限公司

# 您缺了那一套？

四月，雖然仍是個春寒料峭的季節，但精訊之友對「新春分紅搶灘專案」的熱烈迴響，却使得精訊公司洋溢著一股暖流，為答謝廣大讀者的支持與建議，本公司特挑選部分中文説明書和套裝軟體，再次以超低價回饋給各位玩家。機會難得，看看自己缺了那一套，趕快行動！

辦法：①目錄所列之套裝軟體以100元或150元兩種特價供應。
②目錄所列之中文説明書皆售30元，凡購滿四本以上者，每本特價25元。
③意者可採郵購或至精訊門市部與特約經銷商處洽購，（郵購總值不足100元者，請另加掛號費18元）。
④每購滿300元者，即贈送原版遊戲封面筆記本一本。
⑤有效期間自77年4月10日起至5月10日。
⑥活動期間會員證暫停使用。



## 中文說明書每本特價30元

026 火狐狸
034 魔鬼剋星
035 魔界神兵
039 綠寶石爭奪戰
040 太空梭
041 諜對諜
042 卡達紋寶劍
043 巫術對奕 II
044 虎膽妙算
045 船艦爭霸戰
046 綠野仙蹤
049 電子特派員
050 阿卡賴古堡
052 打擊教練
053 超級運動員 II
054 古德奈上校
055 突擊傅雷特勒
056 電球爭霸戰
057 亞馬遜探險/魔域遠征軍
058 卡門聖地牙哥
059 夏季奧運會 II
061 世界棒球賽
062 魔殿三部曲
064 全美越野賽
067 死亡潛航
068 蒙面俠
069 七寶奇謀
070 電腦人
072 浩劫前夕
074 愛麗絲夢遊記
078 鐵騎明槍
080 灘頭攻防戰 I & II
081 第五度空間
082 電影大師
083 異星征服者
087 骷髏莊園
088 遊戲大師
089 銀河飛鷹
090 拳王爭霸賽
091 超級虎威號
092 超級玉石陣
096 棋王 2000
098 美式飄船大賽
102 世界空手道錦標賽
112 卡門聖地牙哥 II
113 天行勇士
115 轟炸大隊
117 極地之狐
118 諜對諜 I & II
119 百戰飛狼
120 潛艇任務
122 世界高爾夫巡迴賽
123 綠寶石勇士 II
130 肉搏大賽
141 歐洲戰場
142 驅逐艦
143 帝魔之怒
146 明星杯棒球賽
147 明星杯美式足球賽
154 海戰之狼
158 銀河鐵衛
159 高爾夫球名人賽
160 明星杯籃球賽
161 職業保齡球大賽
168 世界運動會
173 601 中隊

## 八位元遊戲軟體特價表

### 一、特價100元

M034 魔鬼剋星
M039 綠寶石爭奪戰
M040 太空梭
M041 諜對諜
M042 卡達紋寶劍
M043 巫術對奕 II
M044 虎膽妙算
M045 船艦爭霸戰
M049 電子特派員
M050 阿卡韃古堡
M052 打擊教練
M053 超級運動員 II
M054 古德奈上校
M055 突擊傅雷特勒
M056 電球爭霸戰
M058 卡門聖地牙哥
M059 夏季奧運會 II
M061 世界棒球賽
M062 魔殿三部曲
M064 全美越野賽
M067 死亡潛航
M068 蒙面俠
M069 七寶奇謀
M070 電腦人
M072 浩劫前夕
M074 愛麗絲夢遊記
M078 鐵腕明槍
M080 灘頭攻防戰 I & II
M081 第五度空間
M083 異星征服者
M087 骷髏莊園
M089 銀河飛鷹
M090 拳王爭霸賽
M091 超級虎威號
M092 超級玉石陣
M096 棋王 2000
M098 美式帆船大賽
M102 世界空手道錦標賽
M113 天行勇士 (//e)
M115 轟炸大隊
M117 極地之狐
M118 諜對諜 I & II
M119 百戰飛狼
M120 潛艇任務
M123 綠寶石勇士 II
M130 肉搏大賽
M137 飛馬號水翼船
M141 歐洲戰場
M142 驅逐艦 (//e)
M146 明星杯棒球賽 (//e)
M158 銀河鐵衛
M159 高爾夫球名人賽
M160 明星杯籃球賽 (//e)

### 二、特價150元

M035 魔界神兵
M046 綠野仙蹤
M048 幽靈戰士
M057 亞馬遜探險/魔域遠征軍
M085 幽靈戰士 II
M086 神戒
M088 遊戲大師
M100 全天候戰鬥機
M101 21世紀公路戰
M112 卡門聖地牙哥 II
M131 創世紀 I (革新版)
M143 帝魔之怒
M147 明星杯美式足球賽
M149 幽靈戰士 III
M150 冰城傳奇 II

## 十六位元遊戲軟體特價表

### 一、特價100元

P053 超級運動員 II
P058 卡門聖地牙哥
P059 夏季奧運會 II
P061 世界棒球賽
P062 魔殿三部曲
P067 死亡潛航
P090 拳王爭霸賽
P092 超級玉石陣 I & II
P096 棋王 2000
P098 美式帆船大賽
P102 世界空手道錦標賽
P112 卡門聖地牙哥 II
P115 轟炸大隊
P117 極地之狐
P119 百戰飛狼
P120 潛艇任務
P122 世界高爾夫巡迴賽
P130 肉搏大賽
P142 驅逐艦
P146 明星杯棒球賽
P154 海戰之狼
P158 銀河鐵衛
P159 高爾夫球名人賽
P160 明星杯籃球賽
P161 職業保齡球大賽
P163 A5 計劃
P168 世界運動會
P173 601 中隊

### 二、特價150元

P047 綠林傳奇
P086 神戒
P100 全天候戰鬥機
P101 21世紀公路戰
P131 創世紀 I (革新版)
P147 明星杯美式足球賽







# !! 精訊電腦春季票選專案 !!

親愛的讀者：

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來，受到各位電腦玩家的垂青和熱烈回響，並且給予本刊諸多批評與建議。「精訊電腦」為求加强編輯內容，拓展與讀者的直接溝通，將自本年度三月開始，每季舉辦一次讀者票選活動。

凡本刊讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票，參考本文所列之票選名單，勾選出心目中最推崇的廿個遊戲，同時給予這些遊戲適當的評價。這些名單的產生是經由本刊編輯部會同多位玩 game 高手，商議討論多時後擬定出來的，內容兼顧普及性與可玩性；若各位讀者仍認為有所遺漏，意即你所心儀的遊戲不在所列的名單上，請寫出她的名字與評價。

當你在為你選定的遊戲做評價時，請考慮下列因素：

- 圖形設計
- 音效設計
- 內容設計
- 趣味性
- 可玩性
- 說明書
- 包裝

評價等級：

(A)極佳

(B)佳

(C)普通

本季在選票上增加了一些限制，評A的遊戲不得超過七個，評A和B的加起來不得超過十四個；也就是說，你可以選四個A和十個B，也可以評廿個C，都不會有任何限制。一旦違反了這個規定，這張選票將被視為無效。

本季票選結果將刊登在六月的「精訊電腦」雜誌上，歡迎各位讀者仔細思量，給你最欣賞的遊戲一份列名排行榜的榮譽。

各位讀者在填寫評價等級時，請寫英文字母的代號，並把同等級者儘量寫在一起。填妥選票後，無須貼郵票，逕自投遞郵筒即可。謝謝！

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 漁歌麻將 | |
| 2 | 天行勇士 | AIRHEART |
| 3 | 阿卡韃古堡 | ALCAZAR |
| 4 | 愛麗絲夢遊記 | ALICE IN WONDERLAND |
| 5 | 海空大追擊 | AQUATRON |
| 6 | 巫術對奕 | ARCHON |
| 7 | 巫術對奕 II | ARCHON II-ADEPT |
| 8 | 極地之狐 | ARCTICFOX |
| 9 | 飛輪武士 | AUTODUEL |
| 10 | 法櫃奇兵 | AZTEC |
| 11 | 電球爭霸戰 | BALLBLAZER |
| 12 | 太空土匪 | BANDITS |
| 13 | 獨行俠 | BC'S QUEST FOR TIRE |
| 14 | 灘頭攻防戰 I & II | BEACH HEAD I & II |
| 15 | 綠林傳奇 | BELOW THE ROOT |
| 16 | 德軍總部 II | BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN |
| 17 | 艦艇爭霸戰 | BROADSIDES |
| 18 | 李小龍 | BRUCE LEE |
| 19 | 古德奈上校 | CAPTAIN GOODNIGHT |
| 20 | 德軍總部 | CASTLE WOLFENSTEIN |
| 21 | 異星洞穴 | CAVERNS OF CALLISTO |
| 22 | 拳王爭霸賽 | CHAMPIONSHIP BOXING |
| 23 | 超級運動員 II | CHAMPIONSHIP LODE RUNNER |
| 24 | 棋王 2000 | CHESSMASTER 2000 |
| 25 | 直昇機救難 | CHOPLIFTER |
| 26 | 時空勇士 | CHRONO WARRIOR |
| 27 | 王者之劍 | CONAN |
| 28 | 越南大戰 | CONFLICT IN VIET-NAM |
| 29 | 浩劫前夕 | COUNTDOWN TO SHUTDOWN |
| 30 | 歐洲大戰 | CRUSADE IN EUROPE |
| 31 | 打擊教練 | DAVE WINFIELD BATTER UP! |
| 32 | 恐龍蛋 | DINO EGGS |
| 33 | 大金剛 | DONKEY KONG |
| 34 | 梭哈 | DRAW POKER |
| 35 | 小機器人 | DROL |
| 36 | 銀河飛鷹 | ELITE |
| 37 | 進化論 | EVOLUTION |
| 38 | 創世紀 III 創作程式 | EXODUS CONSTRUCTION SET |
| 39 | 亞馬遜探險/魔域遠征軍 | EXPEDITION AMAZON / XYPHUS |
| 40 | 鷹式戰鬥機 | F-15 STRIKE EAGLE |
| 41 | 火鳳凰 | FACLONS |
| 42 | 午夜拳擊賽 | FIGHT NIGHT |
| 43 | 模擬飛行 II | FLIGHT SIMULATOR II |
| 44 | 頑皮精靈 | FLOPPY |
| 45 | 大亨犬 | POOBLITZKY |
| 46 | 野戰英雄 | G.I. JOE |

| No. | 中文名稱 | English Title |
|---|---|---|
| 47 | 遊戲大師 | GAMEMAKER |
| 48 | 綠寶石勇士 II | GEMSTONE HEALER |
| 49 | 綠寶石爭奪戰 | GEMSTONE WARRIOR |
| 50 | 魔鬼剋星 | GHOSTBUSTERS |
| 51 | 入侵者 | HACKER |
| 52 | 末日文件 | HACKER II |
| 53 | 哈雷計劃 | HALLEY PROJECT |
| 54 | 工地驚魂 | HARD HAT MACK |
| 55 | 硬式棒球 | HARDBALL |
| 56 | 美國運動會 | HES GAMES |
| 57 | 虎膽妙算 | IMPOSSIBLE MISSION |
| 58 | 百戰飛狼 | INFILTRATOR |
| 59 | 全天候戰鬥機 | JET |
| 60 | 叢林探險 | JUNGLE HUNT |
| 61 | 決戰富士山 | KARATEKA |
| 62 | 國王密使 | KING'S QUEST |
| 63 | 國王密使 II | KING'S QUEST II |
| 64 | 異星征服者 | KORONIS RIFT |
| 65 | 埃及女王 | LADY TUT |
| 66 | 鐵腕明槍 | LAW OF THE WEST |
| 67 | 電腦人 | LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT |
| 68 | 超級運動員 | LODE RUNNER |
| 69 | 骷髏莊園 | MAXWELL MANOR |
| 70 | 職業棒球聯盟 | MICRO LEAGUE BASEBALL |
| 71 | 頑皮熊 | MICROWAVE |
| 72 | 糊塗礦工 | MINER 2049er |
| 73 | 忍者秘術 | MOEBIUS I |
| 74 | 魔宮歷險 | MONTEZUMA'S REVENGE |
| 75 | 砲彈飛車 | MOON PATROL |
| 76 | 電影大師 | MOVIE MAKER |
| 77 | 杜先生 | MR. DO! |
| 78 | 機器人先生 | MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY |
| 79 | 精靈小姐 | MS. PACMAN |
| 80 | 北約防衛戰 | NATO COMMANDER |
| 81 | 超級彈子檯 | NIGHT MISSION |
| 82 | 戰魔 | OGRE |
| 83 | 十項全能 | OLYMPIC DECATHLON |
| 84 | 籃球一對一 | ONE ON ONE |
| 85 | 幽靈戰士 | PHANTASIE |
| 86 | 幽靈戰士 II | PHANTASIE II |
| 87 | 組合式彈子台 | PINBALL CONSTRUCTION SET |
| 88 | 立體賽車 | PITSTOP II |
| 89 | 魔界神兵 | QUESTRON |
| 90 | 莫斯科攻防戰 | RAID OVER MOSCOW |
| 91 | 末日戰機 | REPTON |
| 92 | 突擊傅雷特勒 | RESCUE ON FRACTALUS |
| 93 | 飛狼突擊 | RESCUE RAIDERS |
| 94 | 神戒 | RINGS OF ZILFIN |
| 95 | 21世紀公路戰 | ROADWAR 2000 |
| 96 | 彈簧床 | SAMMY LIGHTFOOT |
| 97 | 海龍 | SEA DRAGON |
| 98 | 蠶寶寶 | SEPENTINE |
| 99 | 七座金城 | SEVEN CITIES OF GOLD |
| 100 | 龍牌 | SHANGHAI |
| 101 | 春之石 | SHARD OF SPRING |
| 102 | 死亡潛航 | SILENT SERVICE |
| 103 | 火狐狸 | SKYFOX |
| 104 | 單飛駕駛 | SOLO FLIGHT |
| 105 | 太空梭 | SPACE SHUTTLE |
| 106 | 太空戰 | SPACE STATION |
| 107 | 電動玩具場 | SPARE CHANGE |
| 108 | 諜對諜 | SPY VS SPY |
| 109 | 諜對諜 I & II | SPY VS SPY I & II |
| 110 | 戰略大作戰 | STAR BLAZER |
| 111 | 星式七號 | STELLAR 7 |
| 112 | 美女梭哈 | STRIP POKER |
| 113 | 潛艇任務 | SUB MISSION |
| 114 | 夏季奧運會 I | SUMMER GAMES |
| 115 | 夏季奧運會 II | SUMMER GAMES II |
| 116 | 陽犬號 | SUNDOG |
| 117 | 陽犬號 V.2.0 版 | SUNDOG (VER. 2.0) |
| 118 | 超級玉石陣 | SUPER BOULDER DASH |
| 119 | 超級虎威號 | SUPER HUEY |
| 120 | 超級立體空戰 | SUPER ZAXXON |
| 121 | 西洋劍 | SWASH BULKLER |
| 122 | 卡達紋寶劍 | SWORD OF KADASH |
| 123 | 霸勝 | TAIPEN |
| 124 | 酒保 | TAPPER |
| 125 | 魔殿三部曲 | TEMPLE OF APSHAI TRILOGY |
| 126 | 美式帆船大賽 | THE AMERICAN CHALLENGE |
| 127 | 戰爭上古代藝術 | THE ANCIENT ART OF WAR |
| 128 | 冰城傳奇 | THE BARD'S TALE |
| 129 | 黑神鍋 | THE BLACK CAULDRON |
| 130 | 轟炸大隊 | THE DAM BUSTERS |
| 131 | 第五度空間 | THE EIDOLON |
| 132 | 七寶奇謀 | THE GOONIES |
| 133 | 全美越野賽 | THE GREAT AMERICAN ROAD RACE |
| 134 | 綠野仙蹤 | THE WIZARD OF OZ |
| 135 | 世界棒球賽 | THE WORLD'S GREATEST BASEBALL |
| 136 | 創世紀 I | ULTIMA I |
| 137 | 創世紀 II | ULTIMA II |
| 138 | 創世紀 III | ULTIMA III |
| 139 | 創世紀 IV | ULTIMA IV |
| 140 | 戰火線下 | UNDER FIRE |
| 141 | 卡門聖地牙哥 | WHERE IS CARMEN SANDIEGO |
| 142 | 電子特派員 | WILLY BYTE |
| 143 | 冬季奧運會 | WINTER GAMES |
| 144 | 巫師神冠 | WIZARD'S CROWN |
| 145 | 巫術 I | WIZARDRY I |
| 146 | 巫術 II | WIZARDRY II |
| 147 | 巫術 III | WIZARDRY III |
| 148 | 世界空手道錦標賽 | WORLD KARATE CHAMPIONSHIP |
| 149 | 蒙面俠 | ZORRO |
| 150 | 星際航艦 | STARFLIGHT |
| 151 | 向上帝借時間 | BORROWED TIME |
| 152 | 世界高爾夫巡迴賽 | WORLD TOUR GOLF |
| 153 | 肉搏大賽 | BOP'N WRESTLE |
| 154 | 飛馬號水翼船 | PHM PEGASUS |




| | | |
|---|---|---|
| 155 | 世界摔角冠軍賽 | CHAMPIONSHIP WRESTLING |
| 156 | 征服兵團 | LORDS OF CONQUEST |
| 157 | 大魔域 | THE NEVERENDING STROY |
| 158 | 瘋狂彈珠 | MARBLE MADNESS |
| 159 | 歐洲戰場 | THEATRE EUROPE |
| 160 | 帝魔之怒 | WRATH OF DENETHENOR |
| 161 | 古屋驚魂 | THE ROCKY HORROR SHOW |
| 162 | 魔法門 | MIGHT AND MAGIC |
| 163 | 職業摔角 | TAG TEAM WRESTLE |
| 164 | JET日本飛行風景磁片 | JAPAN SCENERY DISK |
| 165 | 海戰之狼 | SUB BATTLE |
| 166 | 幽靈戰士III | FANTASIE III |
| 167 | 明星杯棒球賽 | CHAMPIONSHIP BASEBALL |
| 168 | 冰城傳奇 II | BARD'S TALE II |
| 169 | 奇異王國 | REALM OF IMPOSSIBILITY |
| 170 | 銀河鐵衛 | STARGLIDER |
| 171 | 戰場之狼 | COMMANDO |
| 172 | 血型占星術 | |
| 173 | 星河戰士 | MX-151 |
| 174 | 卡門聖地牙哥II | WHERE IS CARMAM (USA) |
| 175 | 裝甲勁旅 | MECH BRIGADE |
| 176 | 屠龍戰紀 | DRAGON ODYSSEY |
| 177 | 高爾夫球名人賽 | WORLD CLASS LEADER BOARD |
| 178 | 職業保齡球大賽 | 10TH FRAME |
| 179 | 明星杯美式足球賽 | CHAMPIONSHIP FOOTBALL |
| 180 | A5計劃 | PSI-5 TRADING COMPANY |
| 181 | 飛行坦克 | GUNSHIP |
| 182 | 黑暗魔域 | REALMS OF DARKNESS |
| 183 | 太空密使 | SPACE QUEST |
| 184 | 戰爭上古代藝術海戰篇 | ANCIENT ART OF WAR AT SEA |
| 185 | 601中隊 | ACE OF ACES |
| 186 | 保皇騎士 | DEFENDER OF CROWN |
| 187 | 超級模擬飛行 | ADVANCED FLIGHT SIMULATOR |
| 188 | 天命勇士人物編修程式 | DESNITY KNIGHT EDITOR |
| 189 | 塔梵崙戰士 | LEGACY OF ANCIENT |
| 190 | 百戰飛狼II | INFILTRATOR II |
| 191 | 星戰防衛計劃 | S.D.I. |
| 192 | 飛天戰神 | THEXDER |
| 193 | 午夜謀殺俱樂部 | KILLED UNTIL DEAD |
| 194 | 黑魔城 | DARK CASTLE |
| 195 | 魔法彈子檯/超級跑車 | PINBALL WIZARD/TEST DRIVE |




--讀者服務--

## 精訊電腦遲來了嗎？

### 補書查詢服務

精訊電腦雜誌每期在當月十日全省統一寄發，但近日因郵局大宗郵件激增·處理上難免有延誤或遺失；正常情況下，您應該在十二日或十三日收到當月雜誌，最遲不會超過一星期。

超過一星期未收到雜誌的讀者·請來電，本社一律以限時補寄。

本社上班時間
上午9:00--12:00
下午1:30--6:00

訂閱一年1000元/兩年2000元
地址：台北市10206重慶北路1段22號6樓
郵撥帳號：0797234-8
讀者熱線：(02)571-3657. 511-4012

# 精訊電腦春季讀者票選單

| | 編號 | 評價 | | 編號 | 評價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | ____ | ____ | 11. | ____ | ____ |
| 2. | ____ | ____ | 12. | ____ | ____ |
| 3. | ____ | ____ | 13. | ____ | ____ |
| 4. | ____ | ____ | 14. | ____ | ____ |
| 5. | ____ | ____ | 15. | ____ | ____ |
| 6. | ____ | ____ | 16. | ____ | ____ |
| 7. | ____ | ____ | 17. | ____ | ____ |
| 8. | ____ | ____ | 18. | ____ | ____ |
| 9. | ____ | ____ | 19. | ____ | ____ |
| 10. | ____ | ____ | 20. | ____ | ____ |

- 姓名 ____________
- 性別 ____________
- 住址 ____________
  ____________
- 電話 ____________
- 年齡 ____________
- 職業 ____________
- 使用機型 ____________

註：讀者可於一至廿行中均填寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。

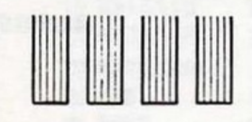
77.4.4500

請沿虛線摺疊

親愛的精訊之友：

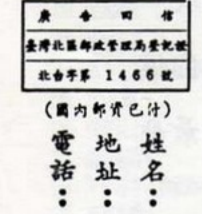
精訊資訊公司出品的娛樂軟體，種類繁多，佳作迭現，深受電腦玩家的喜愛。現為加强對玩家的服務，只要你填妥下列表格中的資料並寄回，本公司將為你定期寄上最新產品目錄，謝謝！（若已填寫過，請勿重覆）

| 姓　　名： | 會員證編號： |
|---|---|
| 地　　址： | |
| 郵遞區號： | 電話： |
| 性別：　　年齡： | 使用機型 |



台北市10206
重慶北路一段22號六樓

精訊資訊有限公司 收




(國內郵資已付)

姓名：
地址：
電話：



# 精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
中華民國77年4月10日19期出版
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

顧　　問／林振聲　劉陳祥
發行人兼總編輯／李培民
主　　編／鄭洵錚
編　　輯／鄭瓊芬
美術編輯／蔡文姬　黃秋萍
特約作家／宋明義　高文麟　徐政棠　徐人強
劉陳祥　鄭明輝　西門孟
發行業務課／胡定宇　劉昭毅　詹振文
廣告業務課／李永良
會計組／陳加桂
發行所／精訊電腦雜誌社
社　　址／台北市10206重慶北路一段22號6樓
電　　話／571-3657・511-4012
郵政劃撥／0797234-8號精訊資訊帳戶
印刷所／鴻欣印刷有限公司
地　　址／台北市承德路57巷2之2號
電　　話／5224824・5631622
零售總經銷／聯宏書報社有限公司
地　　址／台北市南京西路262巷11號
電　　話／5620282・5628587
法律顧問／統領專利商標法律事務所
地　　址／台北市忠孝東路1段150號12樓之1

零售價每本100元　訂閱一年十二期新台幣1000元
港澳地區一年訂費US$70元(含郵資)，掛號外加US$10元，滙票或支票付款皆可，請寄精訊電腦雜誌社。




# 目錄

## 新遊戲推薦



## 遊戲攻略篇



## 應用集



## 凌依頻道

# 19

中華民國77年4月10日

〈第二卷・第七期〉

# 編輯室手記

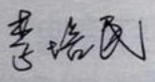
在本刊代購專案的推波助瀾，與任天堂卡匣品質的式微之助，SEGA電視遊樂器的市場占有率已逐漸擴大。這種畫面解析度細緻、人物造型生動，外加FM音源設計的立體背景配樂，眞可說將家庭遊樂器的聲光之效推至一個高峯。徐政棠先生以「Master System 試車報告」一文說明SEGA公司新寵兒的點點滴滴，是有意替換舊有遊樂器讀者必讀的參考指南。

而本期所引介的SEGA遊戲囊括了老（十面埋伏）、中（魔界列傳）、新（夢幻之星、時空戰士3D）三代，是本刊截至目前為止資訊層面最齊全的一次。由於SEGA公司的經營方針採精兵制，標榜出品皆屬佳作，而常常在日本造成一卡難求的局面，更遑論台灣地區的缺貨之荒。這種出產嚴謹的作風，使其在消費者之間建立起好口碑，得以繫其聲名於不墜。「他山之石，可以攻錯」，國內業者應深思探究之。

一般讀者若想擷取漂亮的圖形放在自己設計的程式中，可藉由某些抓圖程式的功能辦到。「精訊電腦」十二期介紹過的Paint Brush 中，就有這麼一個便利的工具——Frieze 。而用Frieze 擷取的圖形，在電腦印報館——Newsroom中編輯一張專屬報紙，更可使讀者運用電腦的設計實務一氣呵成。快試試你的設計才能，潛力是需要機會發掘的！

本期遊戲說明篇提供讀者一古一今的戰略性遊戲——「海上雄風」與「金牌警探」。前者讓你重溫古代航海生涯、乘風破浪的快感、險遇海盜襲劫的刺激與天候瞬息萬變的無奈；運用你豐富的想像力，領略海上雄風的驕傲吧！至於後者為Sierra-On Line公司自定為R級的遊戲，但實際上卻是美國文化相當寫實的表露。國內電視台曾播映過多齣美國警探的影片，但這次你得運用你的智慧與理性，依法循序地辦案，終而追緝大毒梟「死亡天使」。所謂千「片」過盡，這次全看閣下的功力了！

此外，攻略篇的「黑暗魔域」、「冰域傳奇」皆為接續上期的未竟之篇；「AH-64 面授機宜錄」則由楊維昇先生報告其「小兵立大功」的經歷，玩過這個超級遊戲的玩家，您拿到多少勳章呢？



# BEST 20

## 累積排行榜：

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

ROC

機種縮寫名稱的全文：

Apple II ………… AP
IBM-PC ………… IBM
ATARI 400/800 ………… AT
ATARI 520ST ………… ST
Commodore 64 ………… C64
AMIGA ………… AM
MACINTOSH ………… MAC

：動作　：冒險　：角色扮演　：工具程式　：迷宮歷險　：模擬　：博弈　戰略

| 上月名次 | 本月名次 | 遊戲名稱 | AM | AP | AT | C64 | IBM | MAC | ST | 出版公司 | 種類 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 創世紀 IV | | ✓ | | ✓ | ✓ | | ✓ | Origin Systems | 角色扮演 |
| 2 | 2 | 古德奈上校 | | ✓ | | ✓ | | | | Broderbund | 動作 |
| 3 | 3 | 鷹式戰鬥機 | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | Microprose | 動作、模擬 |
| 4 | 4 | 火狐狸 | ✓ | ✓ | | ✓ | | ✓ | ✓ | Electronic Arts | 動作 |
| 5 | 5 | 飛輪武士 | | ✓ | | ✓ | | | ✓ | Origin Systems | 角色扮演 |
| 6 | 6 | 卡達敍寶劍 | | ✓ | ✓ | ✓ | | | ✓ | Polarware | 角色扮演、動作 |
| 7 | 7 | 幽靈戰士 | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | SSI | 角色扮演 |
| 8 | 8 | 硬式棒球 | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Accolade | 動作 |
| 9 | 9 | 忍者秘術 | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | Origin Systems | 角色扮演 |
| 10 | 10 | 冬季奧運會 | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Epyx | 動作 |
| 11 | 11 | 全天候戰鬥機 | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | subLOGIC | 模擬 |
| 12 | 12 | 百戰飛狼 | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | Mindscape | 動作、模擬 |
| 13 | 13 | 綠寶石爭奪戰 | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | SSI | 角色扮演、動作 |
| 14 | 14 | 魔殿三部曲 | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | Epyx | 角色扮演 |
| 15 | 15 | 夏季奧運會 II | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | Epyx | 動作 |
| 16 | 16 | 魔鬼剋星 | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | Activision | 動作 |
| 17 | 17 | 魔界神兵 | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | SSI | 角色扮演 |
| 18 | 18 | 虎膽妙算 | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | Epyx | 動作 |
| 19 | 19 | 綠林傳奇 | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | Windham Classics | 角色扮演 |
| 20 | 20 | 七寶奇謀 | | ✓ | | ✓ | | | | Datasoft | 動作 |

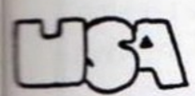




TOP 20(ROC) 是國內三月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司二月廿一日到三月廿日，中文說明書的銷售數量累積計算而得。

| 上月名次 | 本月名次 | 遊戲名稱 | AM | AP | AT | C64 | IBM | MAC | ST | 出版公司 | 種 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| — | 1 | 超級模擬飛行 | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | Electronic Arts | |
| 3 | 2 | 黑魔城 | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | Silicon Beach | |
| 6 | 3 | 魔法門 | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | New World Computing | |
| 11 | 4 | 冰城傳奇 | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ | | ✓ | Electronic Arts | |
| 7 | 5 | 飛行坦克 | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | Microprose | |
| 5 | 6 | 春之石 | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | SSI | |
| 13 | 7 | 血型占星術 | | | | | ✓ | | | Kingformation | |
| 9 | 8 | 漁歌麻將 | | | | | ✓ | | | Kingformation | |
| 12 | 9 | 星際航艦 | | | | | ✓ | | | Electronic Arts | |
| 10 | 10 | 保皇騎士 | ✓ | | | ✓ | ✓ | | ✓ | Mindscape | |
| 8 | 11 | 創世紀Ⅳ | | ✓ | | ✓ | ✓ | | ✓ | Origin Systems | |
| 14 | 12 | 廿一世紀公路戰 | | ✓ | | ✓ | ✓ | | ✓ | SSI | |
| 15 | 13 | 戰爭上古代藝術(海戰篇) | | | | | ✓ | | | Broderbund | |
| — | 14 | 創世紀Ⅰ | | ✓ | | ✓ | ✓ | | ✓ | Origin Systems | |
| 2 | 15 | 塔莫崙戰士 | | ✓ | | ✓ | | | | Electronic Arts | |
| 1 | 16 | 百戰飛狼Ⅱ | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | Mindscape | |
| 18 | 17 | 硬式棒球 | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Accolade | |
| — | 18 | 創世紀Ⅲ | | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Origin Systems | |
| — | 19 | 巫師神冠 | | ✓ | | ✓ | ✓ | | ✓ | SSI | |
| 19 | 20 | 全天候戰鬥機 | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | subLOGIC | |





**排行來源：**

*TOP 20 (USA)*取材自「*LOGIN*」雜誌

| 上月名次 | 本月名次 | 遊戲名稱 | AM、 | AP、 | AT、 | C64、 | IBM、 | MAC、 | ST、 | 出版公司 | 機種 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 1 | MIGHT AND MAGIC 魔法門 | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | New World Computing | |
| 8 | 2 | BEYOND ZORK | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | Infocom | |
| 5 | 3 | THE BARD'S TALE Ⅱ 冰城傳奇Ⅱ | | ✓ | | ✓ | | | | Electronic Arts | |
| 4 | 4 | WHERE IN THE USA CARMEN SANDIEGO? | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | Broderbund | |
| 2 | 5 | SUB BATTLE 海戰之狼 | | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Epyx | |
| 1 | 6 | GUNSHIP 飛行坦克 | | | | ✓ | ✓ | | | Microprose | |
| 12 | 7 | CHESSMASTER 2000 棋王2000 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | Electronic Arts | |
| 14 | 8 | ADVANCED FLIGHT SIMULATOR 超級模擬飛行 | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | Electronic Arts | |
| — | 9 | CALIFORNIA GAMES | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | Epyx | |
| — | 10 | TEST DRIVE 超級跑車 | ✓ | | | ✓ | ✓ | | ✓ | Accolade | |
| 7 | 11 | SHANGHAI 龍牌 | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Activision | |
| 10 | 12 | BARBARIANS | | | | | | | ✓ | Psygnosis | |
| 11 | 13 | WIZARDRY Ⅳ 巫術Ⅳ | | ✓ | | | | | | Sir-Tech | |
| 6 | 14 | LEGACY OF THE ANCIENTS 塔莫斋戰士 | | ✓ | | ✓ | | | | Electronic Arts | |
| — | 15 | ULTIMA Ⅳ 創世紀Ⅳ | | ✓ | | ✓ | ✓ | | ✓ | Origin Systems | |
| 17 | 16 | DEFENDER OF THE CROWN 保皇騎士 | ✓ | | | ✓ | ✓ | | ✓ | Mindscape | |
| 19 | 17 | PHANTASIE Ⅲ 幽靈戰士Ⅲ | | ✓ | | ✓ | ✓ | | ✓ | SSI | |
| 20 | 18 | SOLITAIRE ROYALE | | | | | ✓ | | | Spectrum Holobyte | |
| — | 19 | EARL WEAVER BASEBALL | ✓ | | | ✓ | ✓ | | | Electronic Arts | |
| — | 20 | ANCIEENT ART OF WAR AT SEA 戰爭上古代藝術海戰篇 | | | | | ✓ | | | Broderbund | |




## 任天堂·日本

**排行來源：**
TOP 15（任天堂）取材自「*FAMILY COMPUTER*」

| 上月名次 | 本月名次 | 遊戲名稱 | 出版公司 | 價格 | 種類 |
|---|---|---|---|---|---|
| — | 1 | 勇者鬪惡龍Ⅲ | ENIX | ¥5,800 | |
| 1 | 2 | 職業棒球'87 | NAMCOT | ¥3,900 | |
| — | 3 | 面具俱樂部 | BANDAI | ¥5,500 | |
| 7 | 4 | 家庭賽車 | NAMCOT | ¥3,900 | |
| — | 5 | 麥當勞 | DATAEAST | ¥5,500 | |
| 10 | 6 | Konami世界 | KONAMI | ¥5,500 | |
| — | 7 | 冰上曲棍球 | NINTENDO | ¥2,500 | |
| — | 8 | 瘋狂足球賽 | KONAMI | ¥3,300 | |
| 15 | 9 | 超級瑪俐兄弟 | NINTENDO | ¥2,500<br>¥4,900 | |
| 2 | 10 | 鬼太郎2 | BANDAI | ¥5,500 | |
| 6 | 11 | 太空戰士 | SQUARE | ¥5,900 | |
| — | 12 | 勇者鬪惡龍Ⅱ | ENIX | ¥5,500 | |
| — | 13 | 松本亨株式必勝學 | IMAGINEER | ¥9,800 | |
| 9 | 14 | 美國職業拳擊 | NINTENDO | ¥5,500 | |
| — | 15 | 魂斗羅 | KONAMI | ¥5,300 | |







# 精訊跳蚤市場入場須知

各位精訊之友，我是跳蚤先生！你們想必對我感到陌生吧！無妨，聽聽我的工作介紹後，你們就會認識在下了。

本人所經營的跳蚤市場，專門提供場地給想要賣掉、交換或購買二手電腦產品、遊樂器、卡匣等物品的讀者。有意者請詳細塡寫入場申請表，於每月廿日前寄至「精訊電腦雜誌跳蚤市場」收，我將爲你安排攤位，進行交易。

在你入場的前後，有兩件事需要你留心注意：

(1)入場前所使用的申請表，請沿線剪下雜誌上的附表，影印者恕不接受。

(2)入場後的交易，請買賣雙方直接聯絡，本人不參與其中的仲介。是故申請表上的各項資料務必塡寫清楚，以免造成糾紛與困擾。

跳蚤市場新開張，尙須各位精訊之友的支持；而市場的活絡，正是「物有所用」的最佳寫照，先謝謝了！

姓　　名：張　廣　業　　年齡：17
住　　址：台北市忠孝東路三段248巷10－3號5F
聯絡電話：7315291
聯絡時間：16:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)APPLE Ⅱ＋64K主機、鍵盤、列表機（SUPER-5）。
　／價格 5,000元
(2)魔音卡（含喇叭）、搖桿、Z-80卡、松台漢卡、DRIVE卡、列表卡。
　／價格 3,000元
(3)八位元遊戲說明書。
　／價格：原價五折
註：購(1)者送磁片十片。
購(1)、(2)者送十片磁片＋八位元遊戲說明書廿五本。

請沿虛線剪下

## 精訊跳蚤市場入場申請表

姓　　名：＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿
住　　址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡時間：＿＿＿＿＿＿＿＿
交易方式：☐賣斷　☐交換　☐欲購
交易物品：(1)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
/價格＿＿＿＿元
(2)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
/價格＿＿＿＿元
(3)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
/價格＿＿＿＿元

註：交易方式採交換者，價格一欄毋須塡。

姓　　名：蘇晉弘　　年齡：15
住　　址：台北縣新莊市安寧街31巷9號4樓
聯絡電話：992-6153
聯絡時間：星期日 PM 1:00～5:00（未遇請留名，勿提買賣）。
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MKⅡ一套附時空戰士卡匣（僅使用過一次）。／價格3,000元。

姓　　名：王大立　　年齡：20
住　　址：北市南京東路一段130～2號409室
聯絡電話：(02)536-1547
聯絡時間：週一～週五、每晚8:00～10:00（3月10日到3月18日）
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA Ⅱ、時空戰士、北斗神拳、戰神阿修羅。／價格3,000元

姓　　名：顏明哲　　年齡：16
住　　址：北市羅斯福路三段84巷1弄12號
聯絡電話：321-4738
聯絡時間：19:00～21:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)MPF-Ⅱ、磁碟機一台、顯示器 Z-80卡、80行卡、各種軟體及使用手冊。／價格7,000元

姓　　名：王光朗　　年齡：18
住　　址：永和市保平路30巷5弄1號
聯絡電話：922-3037
聯絡時間：PM 8:00之後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)APPLE Ⅱ＋64 K磁碟機一台、磁片5張（僅使用十次）。／價格4,000元

姓　　名：王金財　　年齡：18
住　　址：三重市正義北路190巷22號
聯絡電話：983-9558
聯絡時間：PM 5:00～10:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)PC ENGINE 主機及大爆笑、神奇男孩、妖怪道中記晶片。／價格：來電詳談

姓　　名：鄭銘杰　　年齡：16
住　　址：台中市大誠街3號
聯絡電話：(04)2203339
聯絡時間：18:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MARK Ⅱ卡匣：摔角、十面埋伏、幻想空間、亞力克斯（可單買）。／價格1,500元

姓　　名：姚明杰　　年齡：19
住　　址：新竹市牛埔路73號
聯絡電話：(035)258113
聯絡時間：星期一至星期六PM5:00～6:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC主機，單色顯示器、鍵盤（XT/AT互用）、磁碟機5.25吋360 KB。／價格16,600元。
(2)附贈十餘本電腦叢書、GAME。

姓　　名：倪君寧　　年齡：17
住　　址：北市士林區中山北路六段419巷28號2F
聯絡電話：(02)871-3987
聯絡時間：星期六、日12:00～16:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機、磁碟機、卡匣廿片、磁片十五片、奧運搖桿、連發搖桿。／價格5,500元

姓　　名：鍾允昇　　年齡：17
住　　址：台北市牯嶺街95巷5號3樓
聯絡電話：(02)396-0729（找鍾允中亦可）
聯絡時間：20:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC/XT主機640 K、單色螢幕（Datas）、EPSON磁碟機二台、BASIC ROM 32K、軟體十數片、中英文鍵盤。／價格14,000元
(2)Apple 8位元遊戲磁片及中文說明書（精訊、終結者、軟體世界……等）。／價格：原價5～6折

姓　　名：劉配華　　年齡：19
住　　址：北市南港區興中路80巷2號4F
聯絡電話：783-6306
聯絡時間：AM 10:00～PM 4:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)MPF-PC 640 K、單色螢幕、雙磁碟機、拷貝卡、書籍五本（附宏碁保證書）。
(2)精訊、第三波、軟體世界等遊戲磁片七十餘片。
(3)應用軟體卅餘片。
／價格17,000元

姓　　名：廖宇逸　　年齡：15
住　　址：新竹市南大路672巷6弄19－2號
聯絡電話：(035)262287
聯絡時間：PM 8:00～10:00（如未在家請勿提及）
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴SEGA MKⅡ全套，九成新。
／價格2,000元

姓　　名：陳弘仁　　年齡：20
住　　址：台中市西屯路一段238號
聯絡電話：(04)2312753
聯絡時間：每晚7點以後
交易方式：☑欲購
交易物品：⑴任天堂卡匣：燃燒的野球。
／價格550元
⑵SEGA MKⅡ卡匣：職業棒球。
／價格600元
⑶SEGA MKⅡ卡匣：高速賽車。
／價格650元

姓　　名：韓鎖遠　　年齡：16
住　　址：台北市仁愛路二段24巷8號4F
聯絡電話：321-6933或341-9669
聯絡時間：18:30～24:00（若不在可留下姓名、電話）
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴MPF Ⅱ Z 80卡（ZCC）。
／價格400元
⑵Nintendo原廠主機一台（附256K、24K、48K、64K各一個）。
／價格1,500～1,700元
☑欲購
⑶SEGA MKⅡ一套（最好附卡匣）。
／價格1,700～2,000元

姓　　名：吳振禧　　年齡：17
住　　址：北市景美區景福街242巷2弄4號
聯絡電話：(02)931-7679
聯絡時間：星期六19:00～22:00；星期日全天
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴SEGA MARK Ⅱ卡匣：時空戰士。
／價格600元
⑵SEGA MARK Ⅱ卡匣：十面埋伏、忍者、快樂小飛碟。／價格1,500元
註：如⑴⑵項合購，售價2,000元。

姓　　名：李俊毅　　年齡：17
住　　址：台北縣中和市秀朗路三段74號2F
聯絡電話：944-9755
聯絡時間：18:00～21:30（人不在請留電話、姓名）
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴任天堂3D立體眼鏡（九成新）雙用連接器、大型搖桿。
／價格：1,500元（可議價）
⑵磁碟片清潔機、磁碟機清潔片（任天堂用）。／價格1,300元
註：兩項合購2,500元；亦可用SEGA MKⅡ和任2M卡匣交換。

姓　　名：張　弘　　年齡：14
住　　址：中壢市中山東路四段155巷1號4樓
聯絡電話：(03)4564379
聯絡時間：19:00～23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴小教授Ⅱ主機；附Z-80卡、中文卡兩台、磁碟機兩台、遊戲與工具磁片廿片、3M磁片一盒、顯示器、鍵盤、搖桿一支。／價格10,000元
⑵8位元磁片軟體十四套。
／價格：原價五折
⑶創世紀Ⅳ說明書二本。／價格50元
註：⑴、⑵項合購者，軟體原價四折。

姓　　名：詹德源　　年齡：18
住　　址：板橋市四維路259巷53號3F
聯絡電話：958-1619
聯絡時間：18:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴任天堂轉換器、惡魔城、桌球（卡匣）。／價格800元
⑵SEGA MARK Ⅱ之卡匣1MEGA世界籃球賽及飆車（晶片）。
／價格800元
⑶任天堂卡匣24K：100元、128K：300元、256K：400元、有聲燃燒野球：500元。

姓　　名：張文誠　　年齡：19
住　　址：三重市仁愛街269巷281號2F
聯絡電話：988-1765
聯絡時間：PM 6:00～10:00（未遇請留姓名、電話）
交易方式：☑賣斷
交易物品：⑴任天堂磁碟機含三片遊戲磁片。
／價格2,000元
⑵任天堂電腦專用鍵盤附中文操作手册。／價格1,500元
⑶電視遊樂雜誌6、7、8、9、10、11（6期）。／價格：單價30元
註：購買磁碟機和鍵盤，價格：3,000元。

姓　　名：林 曉 明　　年齡：17
住　　址：台北市重慶北路一段 101 號 4 樓
聯絡電話：511-6756
聯絡時間：20:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) SEGA MARK Ⅱ（用約一個月）
　　　　　／價格 1,500 元

姓　　名：林 衞 志　　年齡：17
住　　址：北市士林區中正路 201 巷 20 號
聯絡電話：881-1672
聯絡時間：週三、六、日 20:00～24:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) PC ENGINE 晶片—神奇男孩一片
　　　　　／價格 800 元
　　　　(2) PC ENGINE 晶片大爆笑一片
　　　　　／價格 800 元

姓　　名：黃 友 懌　　年齡：17
住　　址：民生東路 600 巷 7 衖 9 號 4 樓
聯絡電話：712-6441
聯絡時間：17:00 後（周一、三 21:00 後）
交易方式：☑欲購
交易物品：(1) 1 Mega RAM 卡（EMS）
　　　　　／價格約 5,000～6,000 元
　　　　(2) 256 K DRAM 共 36 顆（不足亦無妨）。
　　　　　／價格視數量而定

姓　　名：黃 茂 家　　年齡：15
住　　址：台北市歸綏街 76 號
聯絡電話：(02)531-3246
聯絡時間：星期三、五、日 20:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) SEGA Ⅱ 卡匣衝破火網。
　　　　　／價格 1,200 元
　　　　(2) SEGA Ⅱ 卡匣夢幻之星。
　　　　　／價格 1,200 元

姓　　名：吳 敬 允　　年齡：17
住　　址：北市北投永興路 2 段 33 巷 37 號
聯絡電話：891-8965
聯絡時間：每晚 20:00 以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) 原版沙羅曼蛇卡匣
　　　　　／價格 500 元
　　　　(2) 原版（附原廠說明書）魂斗羅卡匣
　　　　　／價格 750 元
　　　　(3) 立體棒球（電子聲音合成版）卡匣
　　　　　／價格 500 元

姓　　名：王 國 憲　　年齡：16
住　　址：彰化市民族路 296 號
聯絡電話：(047)232657
聯絡時間：星期一至五 19:00～22:00
交易方式：☑欲購
交易物品：赤色光彈、世界籃球賽、超級冒險島。
　　　　　／價格每個 350 元

姓　　名：蕭 維 紀　　年齡：21
住　　址：北市羅斯福路五段八十八號
聯絡電話：932-5844
聯絡時間：19:00～21:00（不遇請留話及聯絡時
　　　　　間給 502 室）
交易方式：☑欲購
交易物品：(1) Apple Ⅱ 48 K 磁碟機 1 部、280 卡及
　　　　　CP/M 磁片
　　　　　／價格 3,000 元

姓　　名：謝 仁 鑫　　年齡：19
住　　址：桃縣龍潭鄉北龍路 136 號
聯絡電話：(03)479-2566
聯絡時間：21:00～23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) SEGA MK-Ⅱ＋時空戰士＋北斗神
　　　　　拳＋晶片二片。
　　　　　／價格 3,500 元
　　　　(2) 任天堂—立體眼鏡
　　　　　／價格 1,000 元

姓　　名：宋 邦 壽　　年齡：15
住　　址：台中市南屯區干城街 198 巷 13 號
聯絡電話：(04)2510257
聯絡時間：PM 6:00～10:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) Apple Ⅱ 主機、磁碟機一台、單色
　　　　　顯示器。／價格：可議價。
　　　　(2) 創世紀Ⅱ、幽靈戰士第一代、21 世紀
　　　　　公路戰。／價格 550 元
　　　　(3) 卡匣：勇者鬥惡龍Ⅱ。／價格 650 元

姓　　名：王 富 祥　　年齡：21
住　　址：板橋市忠孝路忠義巷 3 弄 1 號
聯絡電話：(02)962-1213
聯絡時間：每日 20:00～24:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) PC/XT 640 K TURBO／歌林
　　　　　單色顯示器／二部磁碟機／中英文鍵
　　　　　盤／附贈倚天中文飛碟一、二號及書
　　　　　籍四本，3 M 空白磁片一盒。
　　　　　／價格 14,500 元

姓　　名：馮 彥 文　　年齡：12
住　　址：北市新中街 10 巷 15 號 4 樓
聯絡電話：(02)768-3422
聯絡時間：19:00 以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)日本任天堂主機一台＋卡帶六片
／價格 2,000 元

姓　　名：郭 柏 琳　　年齡：23
住　　址：基隆市精一路 24 號 5 樓
聯絡電話：親至寒舍
聯絡時間：7:00 ～ 22:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)PC ENGINE 主機（含AV 端子、搖桿、電源供應器各一只）
／價格 3,000 元
(2)PC ENGINE 晶片——功夫、冒險世界、爆笑人、賽車。
／價格每一片各 500 元
(3)PC ENGINE 晶片——妖怪道中記，R-TYPE Ⅰ～Ⅱ。
／價格每片各 800 元

姓　　名：李 長 穎　　年齡：18
住　　址：高市中華一路 2133 巷 78 弄 27－3 號
聯絡電話：3228872
聯絡時間：週一至週四 18:30 ～ 22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)兩套套裝軟體及二本中文說明書（PC版）
／價格 350 元
(2)軟體世界 4 套（PC版）
／價格 150 元
(3)精訊雜誌 8 ～ 15 期及第三期
／價格 450 元
註：(1)、(2)合購，贈十片裝磁片整理盒

姓　　名：葉 青 龍　　年齡：19
住　　址：高雄市苓雅區中華四路 110 號
聯絡電話：(07)3317780
聯絡時間：20:00 ～ 23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂卡匣：柯拿米世界（原裝）與石川五衛門。／價格 1,200 元
(2)任天堂卡匣：大力士與魯邦三世。
／價格 1,200 元
(3)阿羅士一代主機及六塊卡匣，紅、藍、白各二塊。／價格 1,000 元

姓　　名：廖 宇 逸　　年齡：15
住　　址：新竹市南大路 672 巷 6 弄 19-2 號
聯絡電話：(035)262287
聯絡時間：20:00 ～ 22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MKⅡ九成新附保證書
／價格 1,500 元

姓　　名：李 軒 西　　年齡：17
住　　址：嘉義市 60036 民生南路 210 巷 21 號之 19
聯絡電話：(05)2275893
聯絡時間：PM：10:00 ～ 12:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)買 SEGA MARKⅡ卡帶時空戰士、忍者、赤色光彈。
／價格 2,000 元
☑賣斷
(2)欲賣轟炸之王、沙羅曼蛇（新卡）。
／價格 1,500 元
(3)賣神龍之謎（台裝）
／價格 400 元

姓　　名：呂 禮 詩　　年齡：20
住　　址：高雄市左營區果峰街 47 巷 13 號 5 樓
聯絡電話：(07)583-8033
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)震漢中文顯示記憶卡（八成新，內含磁片）
／價格面洽
☑交換
(1)彩色EGA顯示器加EGA卡
／價格 10,000 元
(2)SEGA MKⅡ＋時空小子＋赤色光彈＋高速賽車
／價格面洽

姓　　名：王 棟 欽　　年齡：15
住　　址：台北市士林區文昌路 261 號 4 樓
聯絡電話：834-6269
聯絡時間：22:30 ～ 23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂磁碟機＋十片磁碟片（原裝）
／價格 3,000 元
(2)球型連射搖桿。
／價格 500 元
(3)卡帶數十片。
／價格面議

姓　　名：曾 偉 倫　　年齡：16
住　　址：台南市 70120 崇德五街 2 巷 11 弄 64 號
聯絡電話：以信件聯絡
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)APPLE 磁碟機一部
　　／價格 700 元
　　(2)APPLE 超級魔音卡
　　／價格 600 元

姓　　名：戚 居 廣　　年齡：17
住　　址：汐止明湖綠園民族二街 36 號
聯絡電話：641-7833
聯絡時間：星期一至五 17:30 ～ 22:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)詮腦迷你天翼 640 K　RAM、2 部磁碟機，雙頻顯示器、主機、鍵盤。
　　／價格 18,000 元

姓　　名：廖 肇 弘　　年齡：17
住　　址：台北市寶清街 103 巷 26 號 5 樓
聯絡電話：769-4585
聯絡時間：18:00 以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SHARP 口袋型電腦（ 8 K ）、計算功能超强、（附操作手册）。
　　／價格 2,000 元

姓　　名：李 賢 明　　年齡：17
住　　址：中和市忠孝街 37 巷149號一樓
聯絡電話：9460751
聯絡時間：18:00 以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MARKⅢ 僅用一個月，並贈 2 M時空戰士（附保證書、包裝盒）
　　／價格 2,000 元

姓　　名：蘇 崇 義　　年齡：19
住　　址：北市木柵木新路 3 段 95 巷 2 弄 8 號 3 樓
聯絡電話：(02)939-7913
聯絡時間：21:00 ～ 23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機（附贈卡匣六個）
　　／價格 2,500 元

姓　　名：賴 欽 洲　　年齡：24
住　　址：花蓮縣吉安鄉北昌村自强路 250 號
聯絡電話：(038)332683 (035)775197-2412
聯絡時間：9:00 ～ 17:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)Apple Ⅱe 128 K＋Drive Ⅱ＋搖桿＋10 個 GAME（附贈）
　　／價格 7,000 元

姓　　名：張 智 華　　年齡：15
地　　址：北市士林區福國路 100 號五樓之七
聯絡電話：834-1594
聯絡時間：20:00 ～ 22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機＋磁碟機＋美國職業拳擊、沙那多、大相撲卡帶，加七片原裝磁片。
　　／價格 4,500 元

姓　　名：張 文 川　　年齡：17
住　　址：台北市士林區福港街 272 巷 6 號一樓
聯絡電話：882-2468
聯絡時間：週一～週六 19:00 ～ 22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主、磁碟機（九成新）磁片 6 片，日原裝卡帶二個，台製數個（均有遊戲）
　　／價格 6,500 元

姓　　名：徐 宗 仁　　年齡：21
住　　址：高市廣州一街 122 巷 21 號
聯絡電話：(07)723-7312
聯絡時間：19:00 ～ 22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)Apple RGB　CARD（可使Apple接 PC之RGB　Monitor ）
　　／價格 900 元
　　(2)Apple Multi Ⅰ／O　CARD
　　／價格 1,000 元
　　(3)Apple 魔音卡
　　／價格 900 元

姓　　名：葉 雲 錦　　年齡：23
住　　址：桃園縣平鎮鄉金陵路 2 段 381 號
聯絡電話：457-4195
聯絡時間：9:00 ～ 20:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂磁碟機附送磁碟片 15 片
　　／價格 1,800 元
　　(2)原裝任天堂卡帶魂斗羅，柯拿米世界。
　　／價格 1,600 元
　　(3)星際大戰、火爆拳擊、動物學園。
　　／價格 1,500 元

姓　　名：鄭文坤　　年齡：17
住　　址：彰化縣秀水鄉福安村民意街21號
聯絡電話：(047)693366
聯絡時間：週一～週五 20:00～22:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)Mouse（含RS232c）
　　　／價格1,000元

姓　　名：張益嘉　　年齡：24
住　　址：台北市新生南路一段6號6樓－1
聯絡電話：397-2527
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MKⅡ及十面埋伏卡匣
　　　／價格2,500元

姓　　名：林榮徹　　年齡：17
住　　址：台北市10314延平北路3段84巷5－1號4樓
聯絡電話：594-6525
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)Apple主機、顯示器與磁碟機各一部、遊戲套裝四套，磁片六片（本配備共兩套）。
　　　／價格每套3,500元
　　　(2)Apple主機板一塊、磁碟機一部、搖桿一支、遊戲套裝四套、磁片六片（本配備共兩套）
　　　／價格每套2,300元

姓　　名：李賢明　　年齡：17
住　　址：中和市忠孝街37巷49號1樓
聯絡電話：9460751
聯絡時間：18:00以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)APPLEⅡ+64K2台TEAC 磁碟機、單色（監視器）。
　　　／價格5,500元
　　　(2)128K卡、超級魔音卡、60片磁片。
　　　／價格2,500元
　　　註：①②合購贈6本精訊說明書、磁片破解手册、AP功夫秘笈④及DOS操作手册。

姓　　名：吳作霖　　年齡：18
住　　址：台北市龍江路429巷6號3樓
聯絡電話：501-9400
聯絡時間：19:00～23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MKⅡ主機＋時空戰士＋北斗神拳＋飈車＋衝破火網。
　　　／價格4,200元
　　　註：①若僅購時空戰士＋斗神拳＋飈車。
　　　　／價格1,200元
　　　②若僅購4M衝破火網。
　　　　／價格1,400元

姓　　名：林武宗　　年齡：22
住　　址：台北市重慶北路3段141巷2號
聯絡電話：20:00～23:00
聯絡時間：871-0128
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)MKⅡ主機＋阿修羅，時空戰士，飛車，摔角及3個紅卡匣。
　　　／價格2,800元
　　　(2)任天堂二合一主機＋4卡匣＋12磁片。
　　　／價格7,800元
　　　(3)任天堂磁片60元（全新），無線遙控器500元（原裝全新）

姓　　名：林庭宇　　年齡：24
住　　址：台北市中山北路7段14巷29之4號5樓
聯絡電話：8710128
聯絡時間：PM：8:00～11:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)MKⅡ＋21個卡匣（6個1MegA、10紅卡、5籃卡）。
　　　／價格3,950元
　　　(2)任天堂雙胞胎＋12磁片。
　　　／價格7,500元
　　　(3)卡匣40個市價6折，磁片20片，每片50元

姓　　名：吳耀東　　年齡：16
住　　址：北市興安街80巷14號2樓
聯絡電話：502-2584
聯絡時間：21:00～23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機＋磁碟機（各使用三個月）另送磁片五片。
　　　／價格3,500元
　　　(2)女神轉生（原裝全新）附攻略本
　　　／價格800元
　　　(3)勇者二代＋忍者大冒險＋高爾夫球
　　　／價格500元
　　　註：全部購買4,500元

姓　名：許 伯 森　年齡：19
住　址：嘉義市國華街 42 號
聯絡電話：(05)2275188
聯絡時間：每晚 18:00 ～ 22:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)原裝任天堂主機、碟磁機、ASC Ⅱ TURBO連射大搖桿、卡匣高速飆車、夢幻戰士、神龍之謎、坦克、十五片內含娛樂程式磁碟片。
／價格 3,900 元

姓　名：蕭 智 仁　年齡：19
住　址：桃園縣頂湖新興街 272 號
聯絡電話：(03) 328-1897
聯絡時間：20:00 ～ 22:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)APPLE Ⅱ＋主機、鍵盤、16 K語言卡、Z-80卡、磁碟機一台、單色顯示器、搖桿一支、八位元軟體磁片三十片。
／價格 8,500 元

姓　名：陳 冠 彰　年齡：20
住　址：台北市忠孝東路三段 217 巷 2 弄 6-5 號
聯絡電話：711-8405
聯絡時間：19:00 ～ 22:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)Apple ⅡGS主機（1.3MB）＋3.5吋磁碟機＋RGB Color Monitor。
(2)Z-80卡、RS-232卡、8088卡 AD／DA卡（買(1)送(2)）。
(3)Apple ⅡGS 軟硬體及系統詳細資料（600餘頁），買(1)即送。
／價格 50,000 元

姓　名：王 郭 權　年齡：17
住　址：台北市古亭區同安街 92 巷 3 號
聯絡電話：391-4423
聯絡時間：19:00 ～ 22:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC／XT＋兩台 360KB 軟式磁碟機＋RAM 640 KB＋歌林螢幕（可加 RGB K）＋中英文鍵盤
／價格15,000元
(2)倚天飛碟二號（ET 2416 U），使用手册及GAME（兩種）。
／價格 950 元

姓　名：王 金 財　年齡：17
住　址：三重市六張街 190 號 3 樓
聯絡電話：981-5393
聯絡時間：12:00 ～ 19:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂磁碟機並附 15 片磁片。
／價格 3,600 元
(2)連射搖桿。
／價格 300 元
☑欲購
(1)PC Engine 主機。
／價格 3,500 元

姓　名：林 世 利　年齡：16
住　址：板橋市宏國路 64 巷 16 號之 3 四樓
聯絡電話：253-1694
聯絡時間：18:00 ～ 22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)全天候戰鬥機及日本飛行風景磁片。
／價格 300 元
(2)黑神鍋、大亨犬、魔王迷宮、奇異王國。
／價格 100 元
(3)月風魔傳及熱血硬派（攻略本）。
／價格 50 元

姓　名：梁 世 偉　年齡：15
住　址：北市內湖區成功路 2 段 312 巷 2 號 1 樓
聯絡電話：7912171
聯絡時間：19:00 ～ 21:00
交易方式：☑賣斷　☑交換
交易物品：(1)各種 PC GAME
／價格另議。
☑欲購
(2)第三波魔鐘一片
／價格 300 ～ 500 元
(3)迷宮組曲
／價格 60 元

姓　名：陳 華 明　年齡：23
住　址：台中縣太平鄉廍仔坑路 302 巷 89 號
聯絡電話：(04) 279-6009
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂卡匣：古文明之戰 128 K／300 元，東海道五十三次／150 元，太空騎士／150 元（合購者贈PC遊戲一套）。
(2)血型占星術：225 元（含郵資）
☑欲購
(1)NEC Hu-Card
／價格市價五折＋50 元

姓　　名：葉志忠　　年齡：20
住　　址：台中市英士路88～2號4樓
聯絡電話：(04)2318876
聯絡時間：每週二、四、六、日18:00～23:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)MPFⅡ（含主機顯示器，雙磁碟機Z-80 C.C.C中文卡、RF、搖桿、手册三本）可議價MPF-DOS 磁片。）
(2)PC NGINE主機、妖怪道中記晶片、RF、搖桿。
／價格5,900元
(3)SEGA-1000主機、小搖桿二支、大搖桿三支、卡匣二個。
／價格1,000元

姓　　名：林瑞崇　　年齡：19
住　　址：台中市三民路一段117號
聯絡電話：(04)3718238
聯絡時間：每晚8:00～9:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂卡匣Konami（700元）、DAN戰士（500）皆256K，日本原裝。
／價格1,200元
(2)任天堂卡匣卡洛夫（500元）、嘉蒂外傳（700元）皆爲256K。
／全買1,100元
(3)8位元Z-80卡（250）元、16K卡（300）元。
／全買500元

姓　　名：王信安　　年齡：18
住　　址：北縣三重市六張街175號
聯絡電話：982-3712
聯絡時間：21:00以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MASTER SYSTEM＋RF＋自製AV＋原廠保證書。
／價格2,800元
(2)MKⅡ 原裝卡匣：世界籃球賽、美式足球、時空戰士及晶片TEDYBOY-BLUE。
／價格可議價
(3)全新FM音源卡匣：衝出火網及赤色光彈Ⅱ。
／價格可議價
註：以上卡匣、晶片及主機皆附包裝盒及說明書。

姓　　名：賴啓安　　年齡：25
住　　址：台北市敦化南路351巷5弄4號3樓
聯絡電話：(02)7735518
聯絡時間：20:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)200W switch power 供AT／XT使用及150W switch power 供XT使用。
／價格200w 900元、150w 700元
(2)1.2M磁碟機（YE-DATA)連卡，供AT／XT使用。
／價格2,500元
(3)360K磁碟機（Pasion原裝）供AT／XT使用。
／價格1,200元
(4)小教授MPFⅡKEYBOARD一套
／價格700元

姓　　名：劉宗翰　　年齡：17
住　　址：台中縣大里鄉西榮路36巷1之4號
聯絡電話：(04)2876800
聯絡時間：21:00～22:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)全新SEGA MKⅡ（含保證書）＋晶片一張。
／價格2,000元
(2)任天堂主機（台製）＋AV端子＋連發裝置＋凸型控制器＋卡匣二個
／價格2,500元
(3)AppleⅡ＋64K＋TEAC 磁碟機＋聲寶牌單色顯示器。
／價格10,000元
(4)精訊8位元套裝軟體18套
／價格原價5折

姓　　名：鍾士勇　　年齡：17
住　　址：三重市三和路167巷24號1樓
聯絡電話：981-3500
聯絡時間：17:00～23:00
交易方式：☑賣斷　　／價格1,500元
交易物品：(1)任天堂鍵盤附全套教學卡，書本。

姓　　名：常達貴　　年齡：19
住　　址：台北市大埔街25巷37號
聯絡電話：(02)308-2594
聯絡時間：18:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)Apple磁碟機附Drive card。
／價格2,500元
(2)Apple搖桿（可調連射）。
／價格500元
(3)60張磁碟整裡盒。
／價格400元

# AP & IBM作品



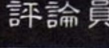
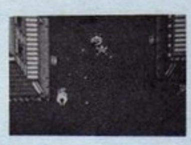

| 評論員 | | 魔法彈子枱<br><br>PC(200元)<br>Accolade發行 | 超級模擬飛行<br><br>AP(200元)<br>PC(200元)<br>EOA發行 |
|---|---|---|---|
|  | **李培民**<br>每天都接到無數通電話詢問Game 的問題，上至有無新Game 下至如何過關。為此，天天追尋新Game ，探究舊Game ，玩Game 眞是旣快樂又痛苦！ | 8<br>這個彈子枱的圖形較以往的任一彈子枱都要出色，更重要的是單色、RGB 、EGA 皆可用；至於著色、更改枱邊、內部原件、分數等更是基本功能，很適合喜好胡亂更改物品的玩家。 | 8<br>與「模擬飛行」比起來，它具有較眞實的滑動效果。程式中有多種飛機供你選擇，而且還有多角度的畫面處理，雖然我個人不太喜歡玩「模擬飛行」這類的遊戲，但它看起來確實與以往不太一樣。 |
|  | **胡定宇**<br>RPG 是我的生命，凡是R開頭的我都熱愛，不管中、英、日文照單全收，只是……。攻略本呢？ | 7.5<br>這個遊戲是我玩過的彈子枱遊戲中最好的一個，無論是畫面或音效都非常的生動，好像眞的在玩大型彈子枱，而其遊戲的結構更是吸引人，例如；你可以搖動彈子枱，這可是其他的彈子枱遊戲所沒有的，很值得一玩。 | 7<br>我對這一類型的遊戲並不擅長，不過這個模擬飛行的遊戲遠比其他同類型的遊戲好了很多，操作也很方便，全部以視窗切換來進行。喜歡這一類型遊戲的玩家不妨試試看！ |
|  | **高文麟**<br>很久以前，有一個小孩得到創世紀Ⅲ的磁片，故事由此開始……後來；出現了一個叫ＫＡＯ的怪人，ＲＰＧ是他的第三生命，他堅信ＲＰＧ的傳說將永遠流傳。 | 9.1<br>相當好的彈子枱遊戲，手法創新，對畫面之處理相當不錯，尤其是彈子運行流暢，沒有絲毫異常，可見程式之仔細。不錯，我相當滿意！ | 9.4<br>won！太好了，這是我一直想要的玩藝兒，畫面、操作、反應，各方面均適我心，對一個喜歡模擬飛行的人而言，超級模擬飛行會讓你說：嗯！我很滿意。 |
|  | **鄭明輝**<br>３Ｄ迷宮地圖畫得我兩手發麻，解謎過程白了我兩根頭髮，但我還是覺得很過癮。請千萬別誤會我是被虐待狂哦！ | 8.6<br>在復雜的遊戲越來越盛行之後，敢推出較簡易的遊戲一定有其特異之處。「魔法彈子枱」的畫面十分正點，可以很容易的創作新的彈子枱，而當你搖枱子的時候整個畫面還會一抖動，設計得很棒。 | 8.8<br>長久以來，關於飛行的模擬程式首推Sublogic 公司的「模擬飛行二代」。但這次EOA 挾其多年的軟體設計經驗，並邀請飛行英雄葉格將軍合作，成就果然不凡，想試試駕駛飛機滋味的玩家，趕快登機吧！ |

45°
40°
37°
30°
20°
10°
0°

| 超級跑車 | 百戰飛狼Ⅱ | 忍者秘術 |
| --- | --- | --- |
|   PC(200元) Accolade發行 |  AP(150元) PC(150元) Mindscape發行 |  AP(350元) PC(300元) Origin Systems發行 |
| 這是電腦上第一個能比擬目前電玩賽車遊戲的磁碟，高低起伏的路面與迎面急駛的來車可能是電腦賽車遊戲中從未有的。很可惜一路的景觀變化不大，否則這將是一個十分完美的遊戲。 | 除了少數的畫面變化外，從外觀上幾乎很難判斷這倒底是第一或二代。若是覺得「百戰飛狼」很過癮，而且又不要求有新的畫面，那麼第二代絕對可以滿足你的需求。 | 很高興，這個Apple史上最負盛名的動作型RPG 終於有了ＰＣ版本。除了保有原來Apple版上的精髓之外，還能夠就ＰＣ的優點加以發揮。細膩的畫面、精彩的打鬬以及引人入勝的遊戲情節，不愧是ＰＣ上宗師級的RPG。 |
| 這遊戲原本我在Atari 上就看過了，如今十六位元上也出了這遊戲，做得很不錯，畫面也非常的漂亮；而且有各種名牌跑車讓你使用；保證有飛奔在公路上的快感，是個很不錯的遊戲。 | 以前玩「百戰飛狼Ⅰ」時，就覺得很棒，如今又出了第二代眞是太好了。「百戰飛狼Ⅱ」比第一代來的刺激，畫面也比以前精良，至於難度也增加了，而且還能直接從地面任務開始，眞的是很方便。 | 「忍者秘術」是個動作冒險的遊戲，繼一年前名噪一時的Apple版之後，於八八年又出了ＰＣ版。其內容與Apple一樣，但畫面比Apple版本漂亮了很多，遊戲中也增加了背景音樂，玩起來更讓人覺得生動，各位玩家不妨試試！ |
| 很不幸，我一向就不太喜歡這一類型的遊戲，再加上「超級跑車」在製作上又沒有什麼特殊的地方。因此在這個SEGA、PC ENGINE林立的時代，「超級跑車」實在不怎麼樣。 | 筆者當初並未深入接觸「百戰飛狼Ⅰ」，但是，對「百戰飛狼Ⅱ」，我仍有一份好感。綜合評估，這個遊戲在各方面都處理得不壞。 | 「忍者秘術」是一個相當好的遊戲，今天見到的PC版本仍保持了Apple 時代的風格，這對ＰＣ使用者而言是一項福音。「忍者秘術」我喜歡！ |
| 這個遊戲提供了五輛世界級的跑車供你駕駛，畫面做得不錯，尤其是五輛車的資料十分詳細，可供愛車的朋友們研究。駕駛時那種奔馳的感覺，如果不要和「高速賽車」比，也沒多少可挑剔的了。 | 這個遊戲的優點是主角變有特色的，而直昇機的駕駛也不會太複雜。但是和第一代比起來除了遊戲時開始的一些缺點改掉了之外，沒有其他特別進步的地方，是一大敗筆。 | 轟動一時的「忍者秘術」在玩家長久的期待之下，終於推出ＰＣ版。一見之下果然令人讚嘆，畫面非常漂亮，結構和速度也都不輸Apple版，是個非常棒的遊戲，擁有ＰＣ的玩家實在是非玩不可。 |

# 遊戲評論

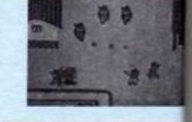
任天堂作品

| 評論員  | | 神槍手 | 動物學園 |
|---|---|---|---|
| | |  磁片版 ¥3300 Capcom發行 |  卡匣版 ¥5500 Pony Canyon發行 |
|  | **李培民** 每天都接到無數通電話詢問Game 的問題，上至有無新Game 下至如何過關。為此，天天追尋新Game ，探究舊Game ，玩Game 眞是旣快樂又痛苦！ | 7.5 這是從大型電玩改寫的射擊遊戲，難度普通，直向捲動的畫面也還不錯；乍看之下遊戲進行方式眞是像極了「 1943」，很適合喜歡暴力式發洩的朋友們。 | 2 任天堂上沒有「時空戰士」恐怕是令任天堂玩家是引以為憾的事，然而這個抄襲自「時空戰士」的 3 D遊戲表現的實在是太差了。戴不戴 3 D眼鏡感覺似乎都一樣，比起 SEGA 版的「時空戰士」眞有天壤之別。 |
|  | **胡定宇** RPG 是我的生命，凡是R開頭的我都熱愛，不管中、英、日文照單全收，只是……。攻略本呢？ | 8 「神槍手」原本是大型電玩的遊戲，如今成功地移植到任天堂上來，畫面及音效都很棒，是個很好的射擊遊戲，很值得一玩。 | 3 太爛了，這和任天堂以前的「立體大作戰」差太多了，雖然有立體效果，但還是很差。 |
|  | **徐政棠** 除了運動類的以外，我愛所有的Game ，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要……。 | 7.8 Capcom 公司的軟體雖然不是十分優良，但仍維持在一定的水準，「神槍手」這個射擊性遊戲足可表現這一點。本遊戲唯一的缺點在於主角手槍的子彈竟然無限，而且不用連發的話，保證玩家的手會酸死！ | 1.8 和二年前 SEGA MK Ⅲ 上的「時空戰士」比起來，這個遊戲仍然像個垃圾一般，令人失望透頂。儘管它可使用 3 - D眼鏡，但仍然無法增加它的娛樂性。評價中的 1.8 分，純粹是給它捲動程式的分數罷了！ |
|  | **劉昭毅** 每當有新Game 推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等著我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！ | 7.4 正如「怒」那一類型的遊戲一般，也是直立式捲動的畫面，感覺還不錯，背景也還算漂亮、過程也蠻緊張有趣的，是一個不差的Game 。 | 6 類似 SEGA 的「時空戰士」，只可惜做的太差了，無法帶來 3 D射擊的快感；即使戴了立體眼鏡，也是沒有立體效果，還不如不戴。 |

| 魂斗羅 | 嘉蒂外傳 | 瘋狂足球賽 |
|---|---|---|
| 卡匣版<br>¥5300<br>Konami發行 | 卡匣版<br>¥5500<br>Irem發行 | 磁片版<br>¥3300<br>Komani發行 |
| KONAMI 這一次的表現極佳，遊戲順暢，畫面顏色的配置很鮮明，平面與立體畫面交互進行，並且能夠允許雙人同時進行遊戲。雖然不如同名的大型電玩，但也算頗具水準的了。 | 將「愛戰士」與「銀河號」合併，便成了這個遊戲，遊戲中有密碼的設定，因此想過關並非很困難。音效，流暢度都不錯，只可惜缺乏創意，喜好新遊戲的玩家可能就會不甚滿意。 | 任天堂鮮有足球遊戲，因此它與兩年前的「足球」比起來，是好了許多。它以俯視的角度來處理球賽，球場很大，感覺上就好像眞有那麼一回事似的。由於球太小了，有時候竟不知球在那一位球員身上，不過在踢十二碼球時，倒是很過癮。 |
| 原本是大型電玩上的射擊遊戲，可供雙人同時進行，畫面、音效都很不錯，雖然已有無敵密碼，不過玩起來還是很有意思。 | 太棒了。「嘉蒂外傳」是「銀河號」的第二代，是個射擊加冒險的遊戲，有各式各樣強大的火力供你使用，畫面、音效均屬上乘之作，也有密碼提供你下次接著玩。 | 任天堂早期曾出過一個足球遊戲，但本遊戲比以前更好玩，人物的動作很細緻，也可供兩人同時進行。 |
| 相當不錯的動作性遊戲，在各方面來講，已經十分接近大型電玩的水準，甚至於各種武器的功能也和大型電玩類似。唯一的缺點（也算是優點）就是太簡單了一點，而且可以二人同時進行遊戲，挑戰性太低！ | 繼「銀河號」之後，Compile 公司再度推出了這個以射擊遊戲爲主配合RPG的軟體，的確不同凡響。不但有流暢的捲動畫面、巨大造型的敵人以及多變化的各式武器，而且保證難度適中。喜歡射擊遊戲的玩家千萬不可錯過。 | 雖然我不太喜歡球類型的遊戲，但也看得出這個遊戲作得十分用心。由高空俯視的遊戲方式令人一目瞭然，操作方式也算便利。缺點是遊戲時不太容易看出帶球者是敵方還是我方。 |
| 一個配稱一流的Game，不論是畫面或音效，都讓人覺得滿意，幾乎和大型電玩相差不多，可算是任天堂上難得的動作遊戲。如要和朋友一起玩，「魂斗羅」是個不錯的選擇。 | 雖然有點RPG的味道，但仍是以射擊爲主。每關最後都有巨大的魔王，造型和背景都算不錯，蠻有可玩性。如果你不喜歡RPG，還可打入密碼使其變爲純射擊性遊戲呢！ | 在任天堂上鮮少有如此漂亮的運動遊戲，尤其在選隊伍與射球門時，那畫面實在不錯。此外在遊戲中也加入了RPG的成分，使得遊戲相當耐玩，是個運動玩家不可錯過的Game。 |

SEGA & PC ENGINE




| 評論員 | 夢幻之星 | 忍者 |
|---|---|---|
| |  卡匣版 ¥6000 Sega發行 |  卡匣版 ¥5000 Sega發行 |
| **李培民**  每天都接到無數通電話詢問Game 的問題，上至有無新Game 下至如何過關。為此，天天追尋新Game ，探究舊Game ，玩Game 眞是旣快樂又痛苦！ | 9.8 這才是一個眞正的超級RPG，光是前所未有的完全捲動3D迷宮及動聽萬分的FM音源音效、就足以迷死全部的RPG「狂」；其他如遊戲內容，快速的遊戲進度及大量的怪物造型都是它成功的要素。 | 8.5 這也是由早期SEGA大型電玩改寫的Game ，生動而順暢的捲動畫面及豐富的遊戲內容是它最大的特色。當然，「忍者」免不了又是飛鏢，手裏劍等的，若反應不夠敏捷或是不夠熟練，是很難過關的。 |
| **劉昭毅**  每當有新Game 推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等著我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！ | 9 一個不管在音效、畫面和結構方面都讓人震驚的RPG。實在不愧為SEGA之大作。如果將RPG 迷比喻車迷，那「夢幻之星」可說是一輛凌駕羣雄的BMW ，讓人覺得如果錯過了將遺憾終生。 | 7.8 和「阿修羅」同屬一類的動作性遊戲，在畫面和動作處理上都做的不錯，尤其在後面幾關所出現的多層畫面，更是讓人讚嘆不已。 |
| **林元明**  玩Game 是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game 更是我平生最大的樂趣，唉！為了新Game 昨天我又失眠了。 | 9.4 4M的大容量記憶體，悅耳動聽的背景音樂，配合Master System的FM音源，即使號稱日本國寶的「勇者鬥惡龍Ⅲ」也難望其項背。更値得一提的是地下城的3D立體動向，其設計更是所有地下城之冠，令人有身歷其境之感。 | 8.4 和目前的遊戲設計水準相比，還算是一個中上級水準的動作遊戲。美中不足的是沒有FM音源的助陣，遜色不少，喜歡忍者遊戲的玩家應該一試身手。不過遊戲後面 Item 隱藏的地方非常難找，常使許多自命高手的玩家鎩羽而歸。 |
| **徐政棠**  除了運動類的以外，我愛所有的Game ，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要……。 | 10 首屈一指的RPG遊戲。不但擁有精美的畫面、悠揚的背景音樂，而且在三度空間的通道中是以捲動的方式來表現，不論在那一方面，和以前的RPG 遊戲比較起來均有重大的改進。如果你對「霸邪的封印」印象不壞的話，可別錯過「夢幻之星」 | 7.8 雖然是二年前的卡匣，記憶容量只有1M，但是「忍者」還是一個相當好的動作性遊戲。遊戲中的「忍者」雖不像一般人心目中那麼厲害，但是藉著手裡劍和隱身術之助，也能達到最後的目的！至於難易度方面，我個人覺得稍難了一點。 |

45° 40° 37° 30° 20° 10° 0°

| 越野機車 | 大爆笑 |
| --- | --- |
|  卡匣版 ¥5500 Sega發行 |  晶片版 ¥4900 Hudson發行 |
| 與大型電玩同名的「越野機車」，內容則有些許的差異，它改採由斜上側俯視的角度來處理遊戲，令人有截然不同的感覺。基本上它還算是個成功的機車競賽卡匣，全部有十種地形，相當緊張刺激。 | 這是冒險島式的又一個跑跳過關型態的遊戲。由於PC ENGINE優良的硬體結構，使得它能夠以較多、較細膩的人物表情襯托出整體的喜劇效果。論流暢度、音樂及遊戲性皆屬上乘之作，只可惜難度設定得太高了！ |
| 類似任天堂的「越野車」，不過本遊戲以立體似的後仰視圖來處理，當然要比任天堂漂亮許多。而且在衆多的關卡中，都有其獨特的背景與對手，實在讓人難以釋手。 | 在PC ENGINE 上第一個以眞實人物爲遊戲主角的動作性遊戲，有點類似任天堂的「瑪利兄弟」，在遊戲中不時出現讓人莞爾的畫面，非常有趣，是個輕鬆活潑的GAME。 |
| 這是SEGA公司在當時一片賽車熱中，所推出的不同風格的賽車遊戲。大體上來說，它的困難度不高，只要熟練空中變換方向和跳躍的技巧，都可輕易過關。 | 本遊戲可以說是「神奇男孩」的現代版，只是主角變成了日本電視節目「八點全員集合」的二位笑匠。巨大的人物造型以及照片式的臉部動作表情，使得PC ENGINE的硬體功能得以完全發揮。 |
| 爲了解決八位元電腦在硬體上的缺點，「越野機車」由三度空間的捲動方式改成了四十五度的高空俯視方式；和晶片的「飈車」比起來，比較容易上手。雖然我不太欣賞這類遊戲，但在試玩一陣之後，覺得還是不錯。 | 豐富而多變化的表情、流暢捲動的畫面和顏色鮮艷的背景是這個遊戲的基本評價。這個類似任天堂「瑪莉兄弟」的遊戲作得相當不錯，遊戲主角又採用日本電視劇中的名人一加藤茶和智村健，使遊戲更加生動，是個值得一玩的軟體。 |

姓　　名：蘇　晉　弘　　年齡：16
住　　址：台北縣新莊市安寧街31巷9號4樓
聯絡電話：(02)992-6153
聯絡時間：星期日PM1:00～5:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)石川五衛門（附攻略本）、月風魔傳（可單買）。
／價格1,500元
(2)綠色兵團、職業棒球（可單買）
／價格950元
(3)任天堂雜誌（創刊至今三種版本每期皆有）及多種攻略本。
／價格每本50元
(4)任天堂卡匣：幻想空間、機動戰士、未來戰士、火之鳥（後二者爲日本原裝，且附攻略本）
／價格各400元
(5)任天堂卡匣：忍者四代，所羅門，冒險島，七寶奇謀（忍、七皆附攻略本）
／價格各250元
註：以上卡匣皆爲使用二星期左右之新卡匣。
(6)任天堂卡匣：棒球、功夫、兵蜂、七寶奇謀Ⅱ（附攻略本）、美式摔角、天堂鳥。
／價格各250元

姓　　名：黃　鐵　誠　　年齡：16歲
住　　址：台中市建成路1784巷24號
聯絡電話：(04)287-0087
聯絡時間：4月10日～4月20日18:30～21:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)精訊套裝軟體十一套，原版磁片一片，軟體世界遊戲十五套，送任天堂攻略本十二本。
／價格4,000元

姓　　名：張　善　俠　　年齡：15
住　　址：北市忠孝東路5段524巷5弄4號2樓
聯絡電話：(02)763-2809
聯絡時間：星期一、三、六、日晚上9點後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC Engine主機全套（AV,RF 接頭端子都有）
／價格5,500元
☑欲購
(2)PC Engine 晶片一妖怪道中記一片。
／價格800元

姓　　名：羅　友　志　　年齡：15
住　　址：台南縣新市鄉復興路6巷19弄29衖1號
聯絡電話：(06)599-5351
聯絡時間：18:00～21:30
交易方式：☑交換
交易物品：以任天堂主機一台（無週邊設備）、卡帶四卷（轟炸之王、魯邦三世、迷宮組曲、忍者三代；除忍者三代外，其餘皆有攻略本）交換SEGA MKⅡ全套及卡匣時空戰士、北斗神拳與幻想空間。

姓　　名：張　明　德　　年齡：17歲
住　　址：台北市中山北路二段59巷27弄2號
聯絡電話：511-1035
聯絡時間：下午1:00～4:00 晚間10:15～12:00
交易方式：☑交換
交易物品：(1)四合一卡匣二個、包括（成龍、忍者三代、機車龍虎鬪、飛狼、超級瑪利、B計畫、地底探險、1942）
(2)交換者以其他卡匣（光線槍加相對卡匣爲佳）亦可交換。

# 機戰2400

**英文名稱：2400 A.D.**
**適用機型：Apple Ⅱ 64K**
**出版公司：Origin Systems**
**原版售價：US$39.95**

許久沒見Origin Systems 公司的產品了，該公司所推出的遊戲個個是精品，像是「創世紀」系列、「忍者秘術」、「飛輪武士」等，沒有人不豎起大拇指稱一聲：「讚！」

在「創世紀Ⅴ」的消息傳出之後，Apple的RPG 玩家便陷入了長期的艱苦等待之中，發行日期從八七年的夏季延到耶誕，而最新消息是八八年的夏季，玩家們無不等得心癢難熬。

就在這時，Origin Systems 公司推出了「機戰2400」（2400A.D.），這個遊戲確實很棒，談話方式和「創世紀Ⅳ」差不多，整個遊戲發生在一座西元2400 年的開墾城市中。由於梭格（Tzorg）帝國對星際聯盟會管理的地區展開攻擊，因此外圍的戰略性城市很快的就被梭格人佔領了。

梭格人在這座梅多波里城建立了管理政權，以自動化的系統和機械人來治理這座城市。城裏的有志之士不甘受人統治，也不願過這種沒有自由，沒有理想和沒有目標的生活。因此起而組織反抗軍，但梭格人的機械人運用嚴密的組織監視系統，雷厲風行地逮捕異己，許多反抗組織的同志先後被捕，眼看希望一天一天的渺茫……。

「機戰2400」秉承了Origin









Systems 公司的慣例，故事內容相當精彩，除了整個星系的發展歷史外，還有一份反抗組織中一位中堅份子被捕前留下來的日記，讀了令人血脈賁張，久久不能自己。但是，「機戰2400」並不只是故事棒而已，它還有嚴謹的遊戲結構、精彩的對話能力和流暢的程式，眞可說是Apple 角色扮演遊戲中的一大精品。

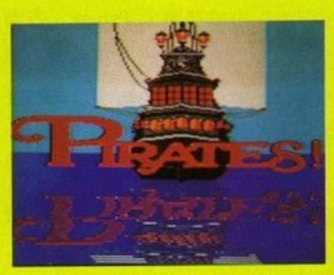
在等待「創世紀Ⅴ」的漫長歲月中，各位Apple的玩家想必已經快受不了了，「機戰2400」可說是「創世紀Ⅴ」的熱身遊戲，搞不好將來「創世紀Ⅴ」的城市結構便是如此。各位玩家們，這樣好的遊戲，您能錯過嗎？

／鄭明輝



# 海上豪俠

英文名稱：Pirates
適用機型：Apple Ⅱc, Ⅱe,128K; IBM PC/XT/AT, 256K
出版公司：Microprose
原版售價：US$39.95



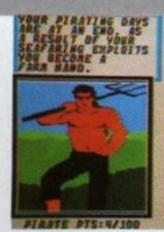

錫德•米勒（Sid Meier）以設計「鷹式戰鬥機」（F-15 Strike Eagle）而享有盛名，但近來錫德已將其全副精神由設計高科技飛機轉至十七世紀時之西班牙式帆船、淘金船隊以及航行在加勒比海的海盜們。「海上豪俠」（Pirates）正是這樣一個不尋常的組合，有動作、有冒險，讓你有機會回到那個氣勢磅礴的海上時代。

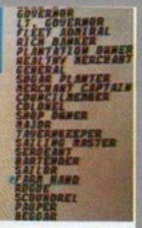
在遊戲中可以挑選你想要的身份，英國或法國的海盜、荷蘭的冒險家或是西班牙的叛徒。當你決定國籍後，這也決定了你冒險的起點、船隻的種類、水手的多寡以及進入港口或在海上遭遇其他船隻時的境遇是如何。此外，你也可以從六個歷史年代中挑選一個作爲時間背景，每一個年代都有其獨特的挑戰方式和機會點。對於高手級的玩家而言，「海上豪俠」也提供你另一項選擇——指揮聞名於世的遠征隊。舉例來說，你可以擔任杜雷克將軍，再創1573年突襲秘魯運錫商隊的奇蹟，或是在1569年的聖胡安之役中重展霍金斯上將之雄風。



「海上豪俠」可完全由搖桿或鍵盤來操縱，選擇目錄時只要移動閃爍短刀型的游標再按鈕即可。而當你通過加勒比海時，搖桿則用來駕駛船隻，但快速與否則取決於速度和風向；此外，當你發現水平線上有其他船隻時，你可以繼續航行或是減速觀察。如果選擇後者，不久後即可得到敵船資料。到了戰鬥時，你可以對敵船施以大砲猛烈攻擊直到對手投降爲止；或是慢慢靠近而後登船，來一場短兵相接的殊死鬥。

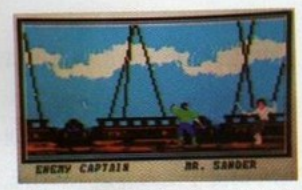









本遊戲不只是海上戰役和刀劍拼鬥而已，它也包含了許多在陸地上的經歷；當你抵達城鎮時可以參觀參觀旅館，和當地的貴族打打交道或是拜訪政府官員。他們會給你某些特權，或重新核對你個人和全體水手的階級。另一方面，你也可以和當地的商人進行買賣，自由地分配你的掠奪品。

或許「海上豪俠」目前還未能如Microprose 公司的「鷹式戰鬥機」或「死亡潛航」（Silent Service）那樣地具有震撼力。但它的史實考證功夫、努力不懈的創作精神却是不容置疑的；而其結果便是造就了一個設計精良的好 Game，並使得每個人都迷醉於那純屬幻夢中的海盜時代。

／編輯部

# 魔球

**英文名稱：Wizball**
**適用機型：IBM PC/XT/AT;256k**
**出版公司：Mindscape**
**原版售價：US$39.95**






華德狄斯奈的「彩色世界」令你嚮往嗎？那眞是一個至眞、至善、至美的仙境，徜徉其間，會使人們的心靈昇華，去除所有邪念，但眞有這樣的世界嗎？當然有，Wizworld 就是一個彩色世界。

在很久以前，自從Wiz和他忠實的猫朋友Catelite來到了Wizworld後，他們便愛上了這地方，並決定永遠居住在這裏。這兒充滿了色彩和光明，沒有任何邪惡的事物存在，而他們也一直過著快樂、和諧的日子。

直到有一天，來了一個可怕的惡魔，他就是Zark 。Zark 和衆多跟隨他的小妖精們，破壞了Wizworld的平靜生活，同時也使得Wizworld 原有的豐富色彩枯竭殆盡，整個Wizworld陷入了惡魔的邪惡勢力中。

要結束Wizworld的黑暗時代，只有仰仗神奇的魔球，用魔球才能消滅Zark 這班惡徒，將失去的色彩重新歸還給Wizworld 。如今你的身份就是Wiz，這個任務就交給你了，祝你好運！

「魔球」(Wizball )强調色彩的鮮明與遊戲的立體造型，基本上來說，它是一個動作射擊遊戲，你的任務是要依照目標色彩收集鍋(Target Color Cauldron )的指示，射擊水滴使包覆在其中的色彩釋放出來，然後在色彩掉落到地面之前將色彩接住。如果你是用單色的螢幕，那麼很可能會玩不出什麼東西來，最好換個彩色螢幕，或是接上彩色電視機。

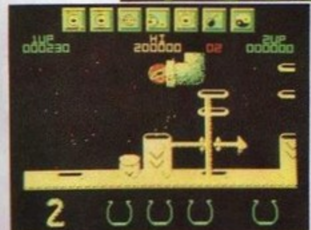
此外有七個具有神奇法力的圖像，可以在遊戲進行中幫助你收集到色彩，不過每個圖像只能使用一次或兩次；若想再擁有該圖像，就必需要再去射擊，取得靜止的珍珠，才能再度擁有。

如果你將三個色彩收集鍋都裝滿了色彩，就有機會進入加分關卡，並獲得守護天使的獎賞。「魔球」一共有七關，高竿的您能攻到那一關呢？

/葉堂祺









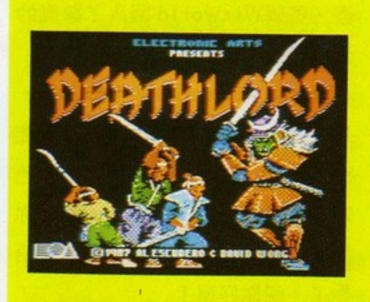
# 毀滅之王

英文名稱：Deathlord
適用機型：Apple Ⅱ+,Ⅱe,Ⅱc; 64K
出版公司：Electronic Arts
原版售價：US$ 39.95

EOA 公司在推出「塔莫崙戰士」後，又推出了「毀滅之王」(Deathlord)，這是兩種完全不同的典型。「塔莫崙戰士」是以3D的地下城和彩色的平面地圖爲遊戲主題，而「毀滅之王」則完全是平面的地圖，比較起來，「毀滅之王」似乎簡單多了。李總編說這個遊戲和「帝魔之怒」有些相似。沒錯，當你一進入「毀滅之王」後，第一個感覺就是如此，但是當你深入去玩時，你就會發覺它的其他優點。

本遊戲的故事是發生在一個古老的王國中。目前王國正受到邪惡勢力的威脅，於是君王向全國各地發出了公告，徵求一名勇士來除去邪魔。你原本只是一名普通的流浪漢，如今受到國王的委託並背負著全民的希望，踏上了你的旅程……。

但是以你目前的力量，並不能對邪惡的主宰——毀滅之王，造成一絲一毫的傷害。因此你組織了一個隊伍，從旅遊中收集各種有用的資料，並且四處征戰加强你的技藝，以應付最後的戰鬥。因爲你知道，只有集合所有的智慧和力量才能向




邪惡大軍以及擁有無窮魔力的毀滅之王挑戰。

在「毀滅之王」中有：

- 八個不同的種族、十六種職業供你選擇，並造出最好的成員以進行遊戲。
- 十六塊大陸組成的 Lorn 王國，以一步一格算的話，大約有八十幾萬格。
- 無數的地下城、廢墟、洞穴、高




塔以及各種機關，使你在進行遊戲時隨時都有新的遭遇。

- 一百多種怪獸以及各種人物，都有其獨特的造型，不像某些遊戲數種人物共用一個造型。
- 四大類八十四種法術，有攻擊、保護、傳送等各種不同的用途。
- 精密的晝夜系統，日夜完全隨著太陽的起落而改變，而月亮的圓缺又影響了日升日落的時間。
- 無數的特殊物品都有待你慢慢發覺，隨時都可提供你不同的驚喜。

看完以上所述，你是否也心動了呢？快點進入「毀滅之王」的世界來，Lorn 王國正需要你來拯救他們呢！

／蔡承澔



/林元明
/林宏仁

## 高校躲避球

■Technos Japan 出版
■預定7月下旬發售
■卡帶/價格未定






經過一番爭議，在大型投幣式電玩非常受歡迎的「高校躲避球」已決定移植至任天堂了。

放學後，熱血高校的校門前突然出現了花園高校躲避球部的隊長阿秀，她拿著一個畫有鬼臉的躲避球丟向熱血高校的校門示威，使得該校躲避球部的隊長非常憤怒，率領隊員追了出去，繼而約定以躲避球來決定勝負。於是一場不可避免的激戰就要發生了……。

此Game有二個型式，一爲躲避球爭霸戰，共有六關；另一型式便是和對手較量拳脚功夫，是個眞實感十足的動作遊戲，值得一試。

當然最後肯與宇宙大魔王果烏斯的大決鬥，正是全Game最刺激的重頭戲。

## 魔法門

■學習研究社出版
■發售日未定
■卡帶/價格未定




號外！號外！自從號稱美國兩大超級RPG的「創世紀」、「巫術」陸續移植在任天堂後，造成了一股RPG旋風，而唯一能與之抗衡的另一個超級RPG「魔法門」，也不甘示弱，想與之一較長短。喜歡RPG的玩家千萬不可錯過，因爲它可能會繼「勇者鬥惡龍」後，再創RPG的另一高潮。

## 飛龍之拳Ⅱ

■Nippon Game出版
■預定5月上旬發售
■卡帶／¥5,500





期待已久的「飛龍之拳Ⅱ」即將問世！經過了四年長久的磨鍊，龍飛已是剛氣逼人的青年了。而這一次他也面臨了一個比龍牙軍團更爲邪惡的對手——魔界衆大魔王。黑暗再一次的籠罩大地，於是龍飛便召集了三位志同道合的夥伴，重踏征途，爲的就是除去魔界衆。終於，苦戰之後和平又回到了龍飛的故土……，此遊戲的特點便是有四種難易度，相信它會比「飛龍之拳Ⅰ」更令人著迷。



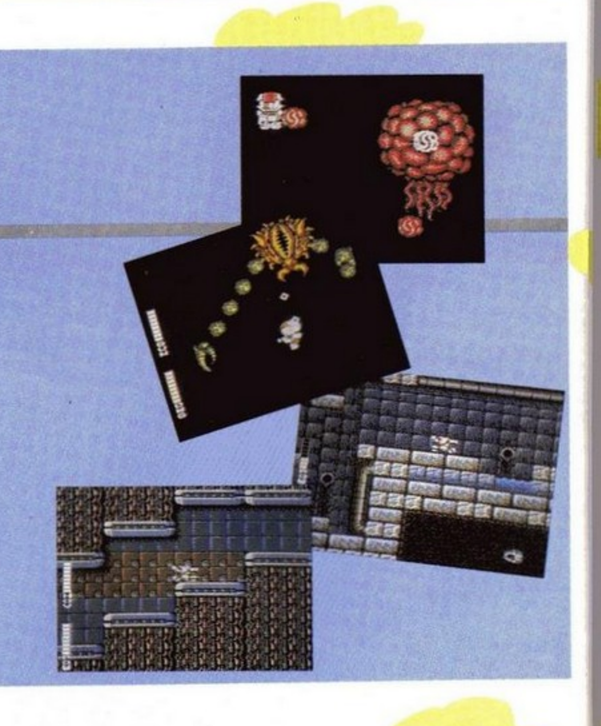


## 超惑星戰記

■Sunsoft出版
■預定5月中旬發售
■卡帶／價格未定

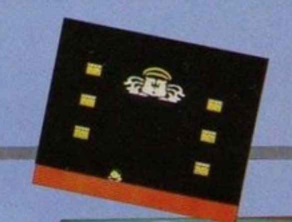
宇宙大惡魔果烏斯在奪取美麗的蘇非亞星球後，不斷地施行暴政，以致民不聊生。該星球的少年肯爲反抗大魔頭，乘著超惑星萬能車，朝果烏斯的巢穴直奔而去。

本遊戲共有八關，遊戲的進行採橫向捲動方式及向上捲動方式；每一關結束時，都有一個大魔王等著你。當然最後肯和宇宙大魔王果烏斯的大決鬥，正是全Game最刺激的重頭戲。



## 彩虹島

■Taito出版
■預定5月中旬發售
■卡帶／價格未定



本遊戲是「泡泡龍」遊戲的續集，亦是Taito公司所推出另一水準之上的投幣式遊戲。遊戲的主角巴比和波比爲了求得高深之魔法而前往彩虹島探險，但是黑暗世界的大魔王却派出了手下的魔鬼，在半路阻攔巴比和波比的彩虹島之行……。

遊戲是由八個不同的世界所構成，在第一個世界中，又可分成四個小島，在這些世界中Taito公司追加了「奇奇怪界」的景緻。還有，寶物和食物取得後，可以踏著虹橋上升，這是一個突破傳統、有創意的遊戲。

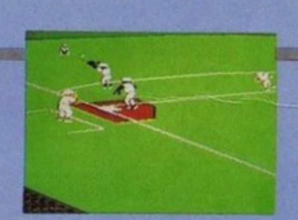






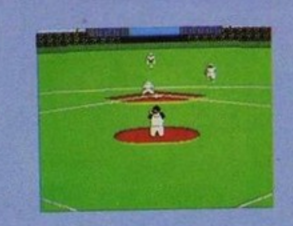

## 超級眞實棒球

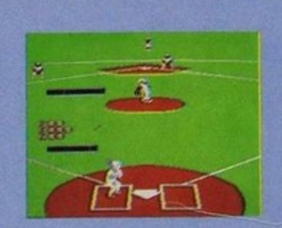
■VAP Game出版
■預定5月27日發售
■卡帶／￥5,500



棒球遊戲的卡匣已出過不少了，但過去的棒球遊戲中的球員名字都是假的。VAP公司特別取得日本職業棒球聯盟的同意，從十二支球隊中挑選球員組成此遊戲，所以此遊戲中的每個球員都是眞有其人。

本遊戲在操作方面非常有眞實感，例如在球賽中有類似電視轉播之鏡頭——會隨著球之移動，而變換畫面。使得不僅僅是玩遊戲的人有如置身於球場中，即使是觀看者也有同樣的感覺喔！

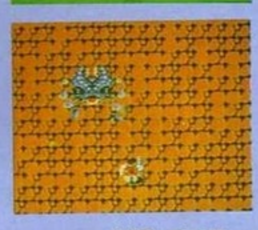




## 怒 II

■KAC出版
■預定4月16日發售
■卡帶／￥5,500



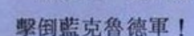


這個遊戲發售日期一延再延，原設計公司SNK終於放棄發行，最後由KAC公司接手，才又起死回生。

遊戲的故事得從「怒」說起……

克拉克與拉魯福自從完成了「怒」之任務後，在休假中被捲入了另一個異次元空間，他們必須再次並肩作戰，打倒邪惡的藍克魯德軍團。

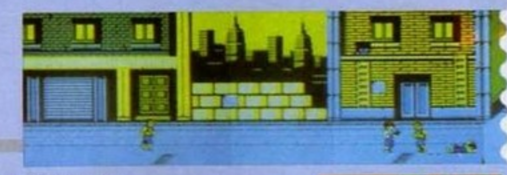
本遊戲共有五關：天運之池、岩地帶、湖地帶、迷路地帶、草原地帶藍克魯德城內等。武器與增强武力的物品有八種，視情況可以變換武器，同時每一關中可進入Bar中，以金錢購買任務中所需要的物品。前進吧，克拉克！和拉魯福合力擊倒藍克魯德軍！





## 双截龍

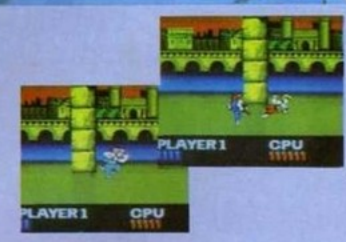
■Technos Japan出版
■預定4月8日發售
■卡帶／￥5,800



這是一個投幣式電玩移植於任天堂的動作遊戲。除了保留投幣式電玩捲動方式之技擊形式外，另外又加了對打模式，可供玩者自由選擇，亦可以二人同時進行遊戲。

故事的背景發生在核子戰爭後的美國，你是雙截拳高手比利，你的任務是打倒影魔王吉米利。而本遊戲全部有四關：斯拉姆街、工場地帶、森林和魔王的住所。你知道嗎？第四關影魔王吉米利正等著你。比利小子前進吧！








任天堂

/蔡承澔



魔界作亂，神界有難，凡界受命
三界動員，演出一場魔王大對決！

# 女神轉生

「女神轉生」是Namcot所推出的RPG遊戲，遊戲中使用3D立體迷陣，看起來有點像「冰城傳奇」。但是它的畫面精美、背景音樂好聽、操作簡單，還有一個新奇的構想，那就是你可以讓惡魔進入你的隊伍中，也可以將它們合體，結合出更强的惡魔，這在以往的遊戲中是沒有見過的。如何？手癢了吧！

## 一、故事

十聖高中的天才學生中島朱實，根據自己所設計的惡魔召喚程式，由魔界召來了兩位魔王——洛基和瑟特，這兩位魔王利用他們的魔力，在世界各地不斷地製造混亂，中島在同學白鷺弓子的協助下，經過一連串的戰鬥之後，才將兩位魔王又打回了魔界。

但是新的敵人又再次的出現，魔界的新主人——大魔王魯希法融合了全魔界的力量，召出了五大魔王，建造了飛鳥大魔宮，抓走了女神伊邪那美命，又包圍了戰神伊邪那岐命所修行的玄室。因此戰神召喚了中島和弓子進入飛鳥大魔宮，開始了新的戰鬥。

## 二、操作方式

Ⓐ鈕：叫出指令、決定指令。

Ⓑ鈕：切換遊戲畫面、取消指令。

十字鍵：決定移動方向、選擇指令。

## 三、進入遊戲

第一次進入遊戲時，必須要分配兩位主角的各項能力，共有五項，分別爲耐力（つよさ）、敏捷（きびんさ）、智力（ちりよく）、運氣（らん）、力量（こうげき）。

一開始每個人的每項能力都有五點基本點數，另外有十五點可以自由分配，以後每升一級，就有一點可以分配，每項最高可有二十點。

由於中島是攻擊性人物，因此在力量上必須給他較多的點數，其餘的點數自由分配。弓子是魔法型人物，在智力一項最好給她十二點左右，使她能使用一些基本的法術，其餘項目請自由分配。

## 四、畫面解說

1. 層數和視線方向的表示：告訴你現在正面對那一個方向，在那一層。

   例如：1F　E表示目前在一樓，面向東方。
2. 地圖區：如果你使用了地圖（マッパー）術，此區會出現一小塊的地圖。
3. 月亮狀態：表示月亮的形狀，當月圓時，惡魔的威力變得較厲害了。
4. 主畫面：3D迷宮的畫面。
5. 指令區：可以使用的指令。
6. 人物資料區：你所帶領隊伍的資料。

   ① Class：中島和弓子的等級表示，如果是惡魔則顯示他的種族。

   ② Name：名稱。

   ③ Hit-pts：分子爲現有的生命力，分母爲最高值。

④MP：現有多少法力點數。

⑤Status：目前的情況。

## 五、指令的使用

按Ⓐ後即可選擇，再按Ⓐ決定。

1.平常時：

①Comp：只有中島可以使用，有三種功能——

(A)よぶ：由魔界召出收買的惡魔，進入隊伍中爲我方效力，但要付給它們魔幣。

(B)もどす：將隊伍中的惡魔放回魔界。

(C)いちがえ：改變隊伍中排列的順序，將惡魔排到隊伍的前面，可以減少中島和弓子的傷害程度。

②ステイト：會顯示中島、弓子及所有魔界中惡魔的狀況。

(A)中島的資料：

右上角是五項能力，右下是擁有的寶物，左中是中島目前使用的武器和防具，左下是現有的磁鐵礦、寶玉、魔幣的數目。

(B)弓子的資料：

右上角是五項能力，右下是能使用的魔法，左中是弓子使用的武器和防具，左下是磁鐵礦、寶玉、魔幣的數目。

※磁鐵礦、寶玉、魔幣是中島和弓子所共用。

(C)我方惡魔的資料：

右上是能力的分配，左下是能使用的魔法，右下是最大法力點數。

③まほラ：弓子使用法術。

④ほラ玉：使用寶玉，可使被施用的人的生命點數升到最高值。

2.戰鬥時：

①たたかラ：在遭遇到敵人時，如選擇這一項，則進入戰鬥。在戰鬥時可以選擇：

(A)こラげき：攻擊。

(B)Comp：使用電腦，只有中島能使用。在此之下又有兩種選擇：

(a)よぶ：由魔界叫出我方惡魔。

(b)はなす：和惡魔溝通，並可將它們收服。

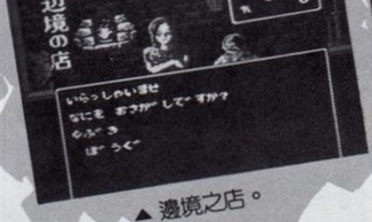
(C)まほラ：使用魔術，中島無法使用。

(D)まもる：防禦，可使傷害減少一半。

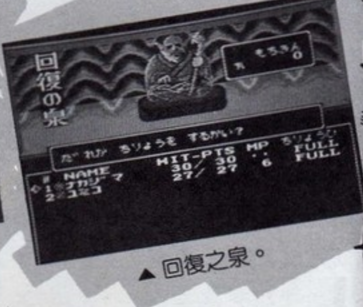
(E)にげる：讓惡魔逃回魔界去。



▲標題畫面。



▲邊境之店。



▲回復之泉。

②にげる：在遭遇惡魔時，如選擇此項可以嘗試逃跑，但成功率不高；要是遇到魔王，更沒有逃跑的機會。

③いちがえ：改變排列的次序。

④Auto 使每一個隊員自動選擇攻擊（こラげき）的狀況；要解除時，按Ⓑ鈕即可。

## 六、魔宮內的機關與商店

1.樓梯：有上升和下降兩種。

2.電梯：如果你擁有某一些寶物時，就可以使用電梯。

3.濃霧區：眼前一片白色，看不到東西。

4.打擊地區：走到這裏會受到攻擊而使生命減低。

5.傳送地區：將人物由一地傳送到另一地。

6.洞穴：會跌入下一層。

7.磁場：走到這裏，它會將你轉一個方向。

8.情報：有許多居住在魔宮中的人會提供一些情報。

9.寶箱：內藏魔幣及寶玉，有時候也藏著惡魔。

10.女神像：會給你情報。

11.紫水晶：用來和雜貨店交換寶物，如將它送給敵人，逃跑一定成功。

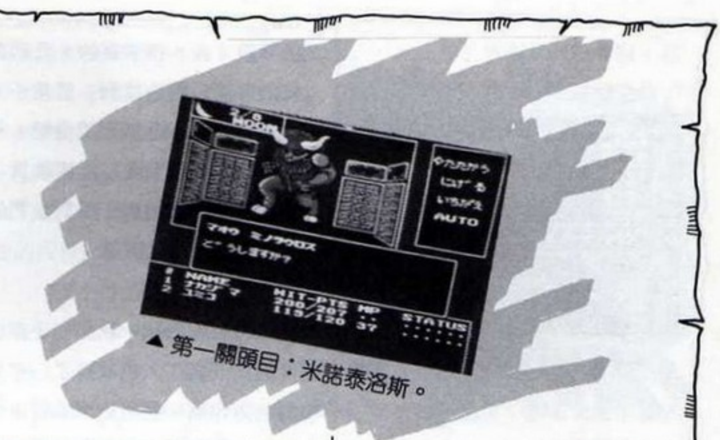
12.催眠師：會將你催眠並送回出發地點。

13.邊境之店：販賣各式武器、防具的重要商店。

14.回復之泉：可以恢復失去的生命及法力。




▲邪教之館。




▲第一關頭目：米諾泰洛斯。

15.雜貨店：共有四家，只能使用紫水晶來交換物品。

16.邪教之館：提供兩種服務，一爲使死亡（ Dead ）、中毒（ Poison ）、石化（ Stone ）等狀況的人恢復正常；二爲使我方惡魔加以合體。

## 七、遊戲的結束及繼續

當你想要結束遊戲畫面之時，只要向長老問出密碼，下一次再打入密碼，就可以由上次結束的情況再繼續了。

當你不幸Game Over時，可以選擇Continue再繼續遊戲，但是魔幣會減半、寶玉數目變零，因此最好時時記錄新的密碼。

## 八、飛鳥大魔宮

1.泰洛斯之塔：遊戲的起點，也是密碼取得的地方，由迷宮之主米諾泰洛斯所控制。

2.天空城市比恩：被蛇髮魔女石化的城市，如解除魔法，可自由移動於三個地方。

3.瓦爾哈拉迴廊：連接泰洛斯塔、空中城比恩、馬玆魯加迴廊的重要地區，由洛基所控制。

4.馬玆魯加迴廊：最大最複雜的一區，由冥界女王及她的手下所控制。

5.火焰海：魔王瑟特所控制，全區被火焰所包圍，只要動一下，就會被火焰燒傷，在本區中囚禁著女神伊邪那美命。

6.安非尼宮殿：分爲紅藍兩區，是大魔王魯希法的宮殿，本區到處都是魔王的爪牙。

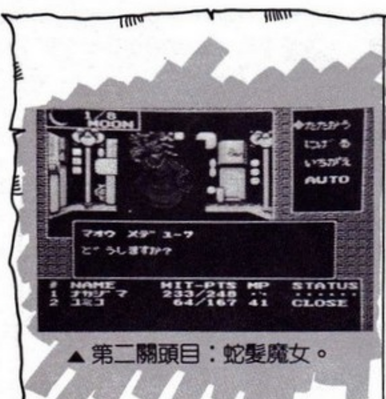
## 九、中島的除魔日記

1月1日

今天終於完成了惡魔召喚程式，不知是否和我的理論相同，明天就要測試了，眞高興！

1月2日

在今天的測試中，我成功的召來了兩隻惡魔，但是在我仔細觀察之前，它們又消失了，我眞不明白，難道我的程式有錯嗎？



▲第二關頭目：蛇髮魔女。

1月3日

我終於知道它們爲什麼消失了，因爲它們不是普通的惡魔，而是兩個魔王。許多有名的除魔家都失敗了，我要如何解決這個問題？聽人說弓子的靈性很高，看來要找她幫忙了。

1月8日

在弓子的幫助之下，終於將兩位魔王又打回魔界中。我發現，這些惡魔的能力好像比我當初叫它們出來時又增强了不少。

1月14日

今天在電腦上傳來一些驚人的消息，戰神伊邪那岐命向我召喚，要我進入飛鳥大魔宮中消滅大魔王魯希法。一陣熱血自我心底湧起，我決定明天帶著弓子進入魔宮，消滅魯希法。

1月15日

今天和弓子進入了魔宮，這時候我們的體力都不是那些惡魔的對手，看來要經過一陣的訓練來增加我們的等級才行。很幸運的，我們在八樓的一個房間中找到一個箱子，內裝有一顆寶玉及五百塊魔幣，利用這些錢，我們到邊境之店購買了一些基本的防身用具，這對我們的生存增加了不少的保障。

1月17日

經過兩天的訓練，我和弓子都已經升到第八級了，也收買了一些惡魔爲我方作戰，利用賺來的寶玉及魔幣，我們都換上了本區能買到的最好裝備，但據說米諾泰洛斯有七百點的生命點數，憑我們現在的經驗，恐怕也還不是它的對手，看來要再多加訓練才行。

1月20日

今天在泰洛斯之塔的二樓找到了一隻ネコヌタ，花了不少時間才使它加入我們，據說它能合體成一些較强的惡魔。於是我帶領隊伍回到邪教之館，利用一隻ネコヌタ和一隻ヘケット合體成爲一隻パワ，它能使用治傷的法術，對以後的冒險非常有幫助。

1月25日

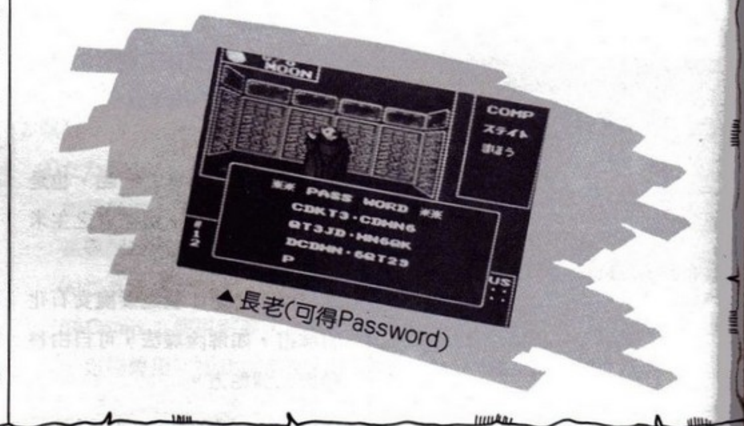
在不斷的努力之下，終於升到第十二級，看看目前隊伍的狀況，應該可以對付米諾泰洛斯了，於是我帶著弓子以及三隻我方的惡魔，進入了米諾泰洛斯的房間。在我方猛烈的攻擊下，它終於倒了下來，由它的口中滾出一塊魔玉，在魔玉光芒的照射下，使用電梯進入三樓，在由一隻バク守衛的房間中，得到了防身盾。

1月27日

今天將防身盾交給空中城比恩的守門人，原來防身盾是他的武器，卻因不小心而讓惡魔偷去了。在我歸還他防身盾之後，他很高興的請我進入比恩，並一再懇求我一定要拯救城市。

1月28日

一進入比恩，就發現全城靜靜的，原來全城都被蛇髮魔女石化了，如果要拯救他們，就要殺死蛇髮魔



▲長老(可得Password)

女。在二樓一角的房間中，找到了一座人馬石像，據除中的惡魔說，這件物品可以封住蛇髮魔女的魔力。不知道是眞的或只是古老的傳說？反正到時候遇上就可以知道了。

1月29日

在比恩的二樓有回復之泉，但是進入的門戶被魔法封住了，要用雄牛角鑰匙才能打破魔法。但是，什麼是雄牛角鑰匙？要到那裏去找呢？這一切都是未知的。

1月30日

當我們升到足夠的等級時，又回到泰洛斯之塔回復體力，再進入空中城市比恩的四樓。在一間房間中，見到了蛇髮魔女，它一見到我們，立刻閃動著奇怪的眼光，正當我們感到全身麻痺無法動彈時，身上的人馬石像居然放出一陣藍色的光芒；在光芒下，我們又恢復了自由。於是我們再次的展開攻擊，在一次又一次的攻擊後，我方惡魔カワンチヤ不支倒地，我們用盡一切法術皆無法挽救它的生命。我不禁緊張起來，拿起寶劍衝向蛇髮魔女，一劍刺中它的心臟，在一聲慘叫後，它終於倒下來了！由它的身上搜出了雄牛角鑰匙，帶著鑰匙回到二樓的回復之泉養傷。

2月1日

在回復之泉休養了兩天，今天再次踏上征途。在二樓遇見了一位老人，他說：「我是本地的長老，爲了感謝你的幫助，我們送給你一張旅遊券，有了它你可以命令船長開到某些地方。」他又給了我一大堆魔幣，利用這些魔幣，我們又購買了更好的武器及防具。在城門口，一位守門人又給了我一張驅魔符，他要我去問催眠師有關符的咒語及用法。

2月2日

由催眠師那兒得知了使用驅魔符的方法後，立刻趕到第三區域——瓦爾哈拉迴廊，進入這個區域後，所有惡魔都比前兩區的惡魔更厲害了，但是爲了增加我們的等級，我們不畏艱難地向所有的惡魔挑戰。

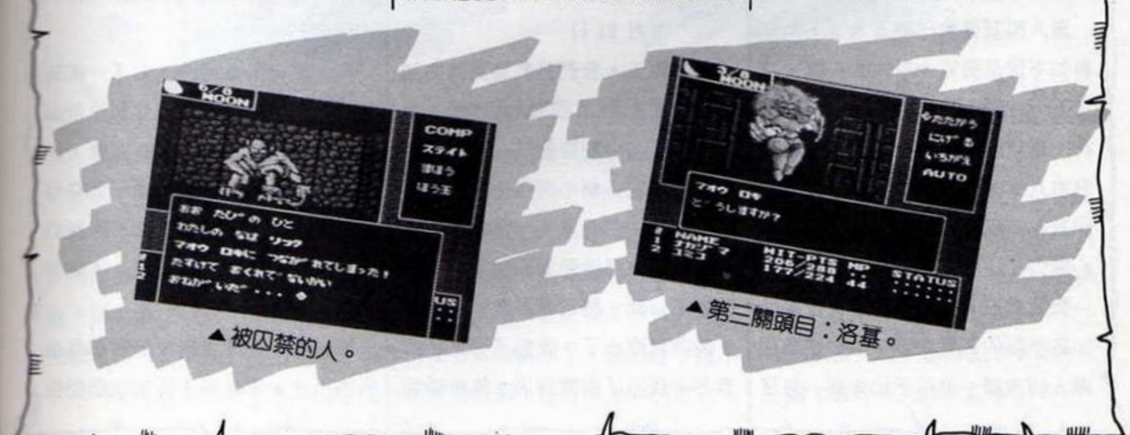
2月5日

今天在地下一樓的一排監牢中，看到了一個被囚禁的人，他一看到我們立刻對我說：「求求你救我走！如果你答應了，我會送你一項寶物。」我舉起寶劍，一劍劊斷了囚禁他的鐵鏈，他很感激的把臂上的環拿給我，又說：「這就是李克之環，有了它你才能拿取白龍珠。」由此得知，在魔宮中仍有許多背棄魔王的人，我將要把他們一一拯救出來。

2月7日

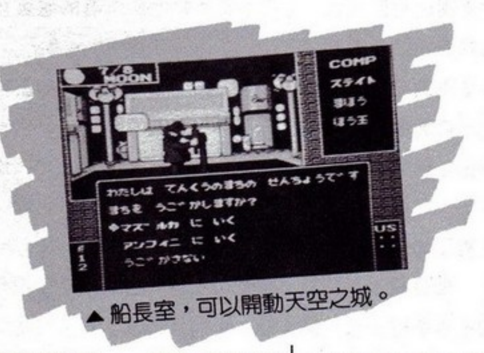
今天在地下一樓的一個角落找到了紫水晶，想當初進入雜貨店時，店主對我的魔幣絲毫不感興趣，只要紫水晶，如今我有了紫水晶，要換取物品應該沒有問題了，於是我帶著紫水晶到雜貨店中換了四項貨物。

2月10日




▲被囚禁的人。

▲第三關頭目：洛基。



▲船長室，可以開動天空之城。



▲有銀色浮雕的人。

又見到了洛基——這曾是我手下敗將的魔王，它的能力較當初又增强了不少。它一見到我們，立刻揮舞著雙爪向我們攻擊，一方面又施展法術攻擊每個人，我拿起驅魔符，唸出咒文，只見驅魔符立刻飛向洛基，當符咒打中洛基時，它發出一陣慘叫，隨後一陣强光將洛基所有的魔法都封住了。沒有魔法的幫助，洛基根本就不是我們的對手，在一連串的攻擊後，打倒了洛基，由它的身上搜出了第二塊魔玉。

2月15日

進入馬玆魯加已經五天了，馬玆魯加不愧是魔宮中最大的一區，花了五天時間，只知道全區大概的狀況。馬玆魯加分爲左右兩側，左右只有八樓部份相通，我們不斷的來回於左右兩區。今天，我們一不小心遇到了一隊デイーバ，爲首的那一隻竟施用 Palsy 麻痺了我方人員，在不斷的苦戰之下，終於逃離了敵人的攻擊，但弓子已奄奄一息了，只好逃回泰洛斯之塔。

2月17日

再次進入馬玆魯加，這一次藉由天空城船長的幫助，直接由天空城進入馬玆魯加右側八樓，如此一來省了不少時間。在八樓的一片濃霧區中，見到了一個人，他要我用手中三分之二的魔幣和他換一樣東西，正當我還在考慮時，他說：「因爲你的猶豫，我決定漲價，要用你全部的魔幣來換這樣東西。但是我告訴你，如果沒有這件東西，你是找不到冥界女王的。」只好換了。

2月21日

連續四天，我們終於將馬玆魯加全部搜索完了。在搜索的過程中，我們找到了另一件寶物——拉多斯石像。那是在一個小房間中，拉多斯石像放在一個台子上，當我將它拿起來時，整個房間竟開始震動，使我吃了一驚，將石像再放回台子上，震動就停止了。我想了一下，由背包中找出了由雜貨店中換來的珠寶，因爲它的重量和石像的重量差不多，用這個互換的方法，我得到了拉多斯石像。

2月22日

由居民的指示，我很快就來到馬玆魯加右側的三樓，據說冥界女王就在這裏，我發現在這一層中所有 Comp 指令都無法使用。我由一位老人口中，又得到了一句重要的訊息：「如果你帶著惡魔，妖精將不會幫助你，而通往女王的大門將永遠深鎖。」於是我又帶領隊伍回到四樓，將所有惡魔送回魔界，再次回到第三樓。

在一連串的通道後，到了一座封閉的石門，這時我發現當初以全部魔幣換來的寶物——銀色浮雕，正好可以放入石門上的凹槽，此時弓子唸出マッパー，封閉的石門竟打開了，在走道的盡頭，遇上了冥界女王。

開始時，一片濃霧使我看不見敵人的所在，幸好弓子的魔法仍能生

藥，慢慢的，拉多斯石像吸收了大部份的濃霧，使我也能攻擊冥界女王，雖然我們無法帶領惡魔來圍攻它，但只要有我和弓子兩人就足夠了。當弓子施展ポットラー打中它，結束了它的性命時，它仍睜大著眼睛似乎不相信這是事實。我們由它的斗篷中拿到了第三塊魔玉。

2月25日

自從進入火焰海之後，一直都受著烈焰的傷害，幸好帶了足夠的寶玉，每當有人不支時，可以給予立即的救助，但是爲了將傷害減到最低，我們憑著一張古老的地圖，向著囚禁伊邪那美命的房間走去。



▲通向冥界女王的門。

2月26日

在火焰海地下二樓的一間房間中，見到了被囚禁的女神伊邪那美命，但她卻被一具鐵面具所囚禁著，要將她救出來必須將三塊魔玉分別嵌入面具的三個孔中，經過一番思考後，依照：ひたい→めら玉；みざめ→しず玉；ひだりめ→ふる玉的順序，將魔玉嵌入，終於破了面具的詛咒。而伊邪那美命也送給我一件火焰寶衣，使隊伍不會受傷。

3月1日

今天在火焰海二樓中央通道的盡頭，遇到了一隻ブルーツー，打倒它之後，留下了一件奇怪的東西——獸人的吼聲，這也是寶物嗎？

3月2日

在火焰海一樓的一個房間中，拿到了一個小瓶子，但卻無法得知它的用途，但在一個通道的盡頭，瓶內傳出了一陣陣的聲音，難道這裏有密門嗎？弓子立刻使用了マツパー法術，密門立刻出現，密門內就是火焰海的主人——魔王瑟特，這時我終於知道獸人的吼聲是做什麼的了。

當我們遇到瑟特時，獸人自動發出一種吼聲，這種聲音攻擊了瑟特，使牠受傷，在吼聲、武器及魔法這三方面的攻擊下，瑟特也不得不向我們低頭，在牠所站立的地方，留下了一面獅子盾。這面盾的防禦力是其他盾所不及的，有了它，要向魯希法挑戰，就更有信心了。

3月4日

由空中城市比恩進入了最後一區——安非尼宮殿。在四樓找到了最後一家邊境之店，在店中購買了最強的武器和裝備後，向安非尼宮殿的深處做進一步的調查和搜索。

3月7日

在四樓的一角，聽到了一段令人吃驚的消息：「只有白龍珠才能封住魯希法的魔法，而白龍珠放在火焰海的聖壺之中，如果不帶著李克之環，你將無法得到。」於是我們又回到火焰海，利用傳送地區到達該地得到了白龍珠。



▲第五關頭目：瑟特。

3月8日

在一樓的紅色部份外圍找了一天，一直找不到入口。突然間，瓶內又傳出了一陣細微的聲音，有了上次的經驗，弓子立刻使用マツパー法術，終於進入紅色高塔了。

3月9日

今天帶領著三隻最强的我方惡魔ガネーシヤ、オーデイン和クリシユナ，殺進了大魔王魯希法的房間。一開始我們不斷的攻擊它，但它似乎不受影響，這時我想起了白龍珠，於是我拿出白龍珠，利用弓子施魔法攻擊魔王時，將白龍珠扔向魔王，結果打中了魔王的左眼，一條白龍由珠中衝出，圈住了魔王，使它無法再使用魔法。我方繼續不斷的攻擊，終於發現魔王已經不行了，於是我喊了一聲：「殺！」擲出寶劍，弓子使用最强的魔法，而三隻我方的惡魔均衝向前，使出最强的攻擊，在一輪攻擊下，魯希法終於死了。我和弓子逃出魔宮，親眼目睹到魔宮的崩潰，之後，空中出現了伊邪那岐命及伊邪那美命的臉孔，我看著弓子，想起這兩個多月來的征戰終於告一段落了。



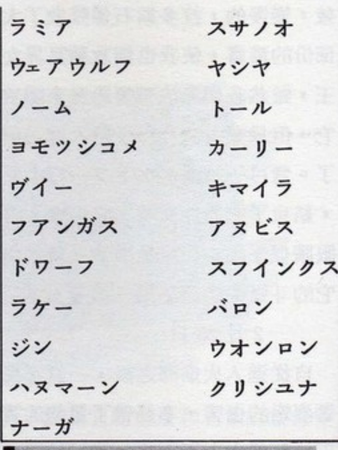
▲第六關頭目：大魔王魯希法。

## 附錄一：惡魔

為使各位玩者能輕易分辨出那些惡魔能加以收買，在此將筆者的記錄附錄於此：

| | |
|---|---|
| ケルベロス | ワイバーソ |
| キヤンサー | ヘケツト |
| ネコマタ | ソラス |
| バンダー | レムリアン |
| バハラ | セイレーン |
| ストーンカ | ウエアキヤツト |

| | |
|---|---|
| バジリスク | オリアス |
| ケツアルカトル | ギルタブ |
| ジヤイアント | パズス |
| ドリマード | サラマンダー |
| ゴブリン | バク |
| ボーグル | ラゴーン |
| トロール | アピス |
| プーカ | バステト |
| エルフ | セベク |
| フォーモリア | ドーン |
| トレント | アルラウネ |
| クタム | ラクシエミ |
| ケルピー | ツクヨミ |
| カワンチヤ | クーフーリン |
| ガネーシヤ | オーデイン |



| | |
|---|---|
| ラミア | スサノオ |
| ウエアウルフ | ヤシヤ |
| ノーム | トール |
| ヨモツシコメ | カーリー |
| ヴイー | キマイラ |
| フアンガス | アヌビス |
| ドワーフ | スフインクス |
| ラケー | バロン |
| ジン | ウオンロン |
| ハヌマーン | クリシユナ |
| ナーガ | |

## 附錄二：各種寶物的用途

1. 防身盾：送給守門人，才可以進入空中城市比恩。
2. 魔王①：打倒米諾泰洛斯所得，用來使用泰洛斯塔的電梯。
3. 雄牛角鑰匙：在空中城市比恩有一些地方無法進入，擁有雄牛角鑰匙後，即可通過。
4. 旅遊券：和空中城的船長交談，便可以送你到任一地。



▲面具解開前的女神。

5.人馬石像：用來封住蛇髮魔女的石化攻擊。

6.驅魔符：用來封住洛基的法力。

7.李克之環：取白龍珠時，不可缺少的寶物。

8.拉多斯石像：用來使冥界女王現形的寶物。

9.魔玉②：打倒洛基所得，擁有它才可使用馬妶魯加的電梯。

10.銀色浮雕：密門的鑰匙。

11.魔玉③：打倒冥界女王所得，有了三顆寶珠才能救出伊邪那美命。

12.獸人的吼聲：用來攻擊魔王瑟特。

13.魔法瓶：可用來測出密門的所在。

14.火焰寶衣：有了它在火焰海才不會受傷。

15.白龍珠：最重要的寶物，用來封住大魔王魯希法的魔法，如沒有它要打勝可不太容易。

## 附錄三：筆者的心得

1.當我方惡魔遭到石化、麻痺等傷害時，如不想浪費弓子的法力點數，又不想回邪教之館，只要將受傷害的惡魔放回魔界，再招回即可。但失去的生命點數仍無法回復，而且要花費一些金錢。

2.如果隊員受傷太重，立刻逃回泰洛斯之塔取得密碼，再重新輸入密碼，所有的傷害都將恢復；如果你不喜歡輸入密碼，就花錢治療好了。

3.紫水晶和寶箱只要關機後再重新開始，就會再次出現。利用這個方法，在第三關就可以到雜貨店換得四樣寶物。

4.有一些惡魔，例如アスタロート，會吸取你的等級，遇到這一類惡魔最好迅速逃開。

5.快速玩過第三關，再利用天空城，直接到安非尼去買最好的武器、防具，但是價格都相當貴，如沒有足夠的錢還是別去。

6.在本遊戲中有四樣上古的神兵利器，除了由瑟特手中得到的獅子盾外，還有三樣東西都藏在魔宮中。尤其是上古神劍，據說只要一擊，就可以將 1500 點生命的バグ打死，有了它在對付魯希法時可就輕鬆了。

7.在火焰海的地下二樓有一位傷兵，如果你對他施展メデイ，他將會恢復你所有的生命點數，他的位置在☆記號的位置。

8.打死魯希法後，會有一大段的畫面，在最後有一個巨大的End畫面，此時不要按任何按鈕，等上四分三十秒後，畫面右下會出現しかし……再按下 (START)，就會進入「女神轉生」的裏關了。在裏關中，所有的地形都相同，但是所有物品都搬了家，怎麼樣，來面對「女神轉生」的另一個挑戰吧！



▲面具解開後的女神。



▲傷兵，治療他可獲得回報。

/周信璁
/陳宗偉







# 冰城傳奇再起戰鼓(下)

## Mangar

現在是最後的征戰了，我們都得到充分的休養而回復了健康，並使戰鬥力達到最高點，我們已準備好接受任何挑戰了。但就在此時，卻發生了一件讓人心痛的事，小偷不見了，帶著護身符一起消失了。我們四處尋找，但都沒有用，時間所剩無幾，我們只有自己進入Mangar巫師的城堡了。

A. Tower Ⅰ：

我們還是從Sewer Ⅲ進入 Mangar的範圍。有一大群邪惡的生物在這兒保護牠們的主人，牠們在我們的眼中就像鐮刀下的麥子，是那麼的不堪一擊。突然有魔法和幻象出現，我們都希望這是來自Mangar的傑作，我們似乎可以聞到他的味道，這更加快了我們的腳步。

在(N13 ,E20)我們又遇到了一個魔嘴，它居然訓誡我們要有忍耐(Perseverance )的德行，我不禁火冒三丈，似乎是Mangar對我們冷漠的嘲笑，Corfin正要一劍把那個魔嘴砍成兩半時，忽然一陣閃光，我們已被傳送到下一層了。

B. Tower Ⅱ：

在西北角(N15 ,E 4)處，有個魔嘴問我們一個謎語："Two shapes yours, and one's around, speak the shape, and final found." 這使我們都停頓下來，直到Soriac回答"Circle"，因此我們又得到了一個和小偷所帶走的同類的護身符。這護身符是如此重要嗎？可惡的小偷，你會不得好死！

惡魔、吸血鬼和 Furies(希臘神後代的三女神)在我們的刀下一個個被解脫，但接連不斷的攻擊，使我們一點點休息的時間也沒有，體力消耗得相當快，但我們仍拖著沉重的步伐繼續向前行，最後，好不容易在東南邊(N2 ,E11)發現了一個地門可以通往下一層。

C. Tower Ⅲ：

高貴的夥伴們，一個又一個成為巫師手下的犧牲品。魔嘴和虛幻的聲音在這個轉角處質問我們，接二連三的訊息不斷的出現，但卻沒人明白是什麼意思。我擔心這可能是我們光榮冒險的結束，在這可怕的地方一旦迷失了，就算不被殺光，光是魔嘴就足以令人發瘋了。

在（N12 ，E 19）我們遇到了一個傢伙，這個人向我們兜售一把鑰匙！他宣稱這把鑰匙能使我們打開Kylearan和Mangar的鐵門，雖然索價很高，但我們仍如數付給他，因爲他給予我們精神上的安慰遠超過金錢上的價值。

在這層我們又分別找到了七個訊息：

"Do not scry, the first is LIE"（7N，9E）

"The One Gad's second is surely WITH"（8N，13E）

"As the One God has said, the third is PASSION if you have love and life"（15N，21E）

"In all the land, the fourth is AND"（9N，19E）

"We speak of One God, eternal is he, his fifth is almost certainly BE"（12N，11E）

"One the many levels, several one ancient but the sixth is FOREVER"（19N，1E）

"The One has said that the first man is blessed and the last is DAMNED"（21N，0E）

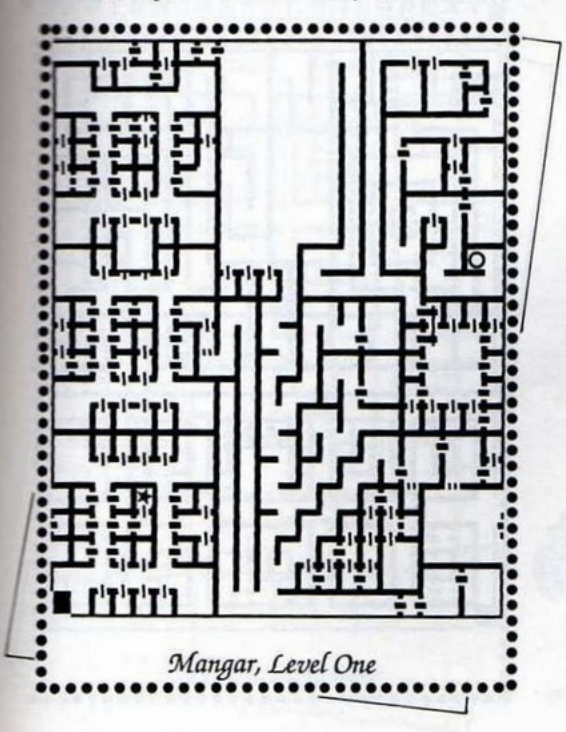
我吩咐Soriac仔細把它記錄下來，說不定這就是我們殺死Mangar 的關鍵。

最後在（N 4 ，E 10），我們又遇到一個魔嘴，它要求我們說出七個One God的名字，我們很自然地聯想到上面的七個訊息，於是依序回答：Lie、With、Passion、And、Be、Forever、Damned（每打完一個字，接著打一個 RETURN ），忽然整個石室開始劇烈的震動，接著一大堆砂石從天花板掉落下來，使我們完全看不清到底出了什麼事，等我們將周圍的砂石清除乾淨，才發現在（N9 ，E3）已經出現了一個樓梯。

D. Tower Ⅳ：

我們簡直到了地獄，這些惡魔和不死怪物不斷地躲在每個角落中偷襲我們，我們只有更冷酷地戰鬥，現在只剩五個人了。啊！上帝，請憐憫我們，讓我們有些許的機會完成我們的任務吧！

在（N 9 ，E 20）有一個魔嘴問我們，Odin最偉大的兒子是誰？Soriac 想起以前好像有一個訊息提到過，我趕快翻閱他的那本記錄，哈！有了。當我們回答"Thor"時，忽然間一個小雕像從



Mangar, Level One

↑上樓　↓下樓　◆地門　◇天花板洞

★訊息　○魔嘴　A→a 移動

上面掉下來，Soriac 告訴我們，它會在戰鬥中幫助我們，這可能是我們向上帝祈求的結果吧！

當我們走到（N 10 ，E21）時，一陣閃光，我們被傳送到（N18 ，E20），接著又由（N16 ，E11）被傳送到（N20 ，E2 ），幸好幻術師的法術能清楚的告訴我們方位，否則一輩子都繞不出這個鬼地方吧！當我們再往東走一步時，忽然整個通道開始搖動，所有有牆的地方變成門，而所有的門都變成了牆，Soriac 高聲警告我們不要慌張，這只是幻象，等走到（N20 ，E1 ），再到（N14 ，E12），我們終於離開了這個幻象區。在（N0 ，E0 ），我們找到往上的樓梯，這是唯一能到 Mangar 塔樓最上層的入口，我們將靈魂都託付給上帝，因爲這是最後的決戰了，上去吧！

E. 終曲：

我們在最後關頭被打敗了！實際上，護身符是進入Mangar 居住房間的唯一鑰匙，而此時Mangar 正在暗自偷笑，因爲我們就像老鼠般，被誘入了一個小房間，裡面的陷阱使我們的生命力不斷降低，我們再也撐不下去了。

既然如此，我們只有將希望放在未來了。我已經將我們所經歷的都記錄下來，我們現在將施展最後一個法術，而這會用盡 Soriac 、Corfid 和我的生命力，但可使 Isli 隱藏一段時間，好讓她能帶著這本記錄逃離這兒，交到 Pellis 的手中，希望他能透過我們的經驗，找到摧毀Mangar 的方法。但由於這是屬於惡魔的法術，我們所完成的每一件事都會在時間的洪流中被奪走或毀壞，而一旦魔法消失後，Isli 也會死亡。



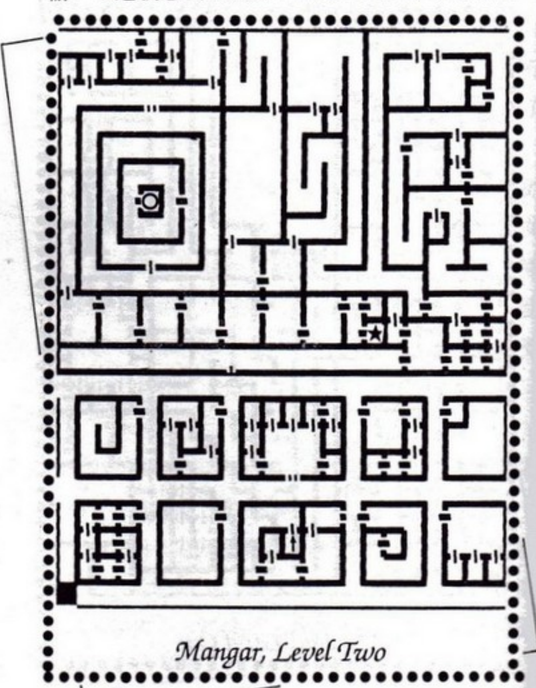
我擁抱我的夥伴們，不自覺的流下眼淚，Ghaklah 向我要了匕首——他也沒有希望想再活下去了。最後一刻來到了，門外的撞擊越來越重，我們要開始施法了。

再會吧！不論是誰，願你能 完成我們的工作。

Lord Garrick.

## 三、Mangar的毀滅

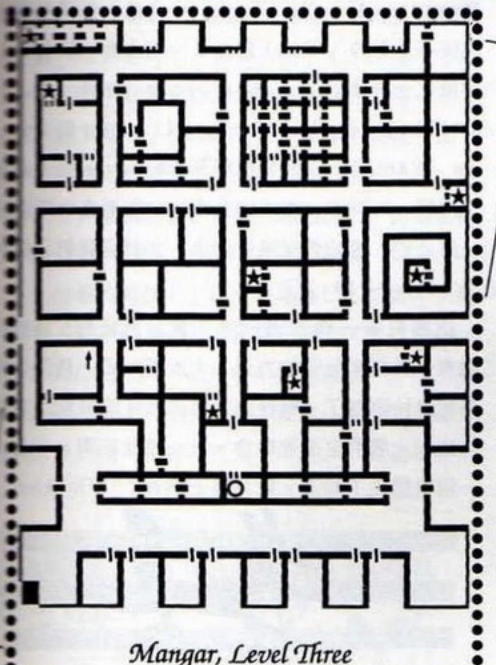
「漢斯，你覺得如何？」看完Lord Garrick 遺留下來的這本長長的筆記，喬抬頭詢問我，我說：「我想 Lord Garrick 並不是不能完成除去 Mangar 的任務。事實上，他也差點就成功了，要不是缺少被那位小偷先生偷去的護身符，現在這座城的魔法已經解除了。」強森在一旁接著說：「Lord Garrick 所犯的錯誤是不該太信任那個小偷，不過我想我們應該不會遇到這種事！妳說呢？


Mangar, Level Two

[illegible]！你該不會帶著護身符偷溜吧？」

他話一說完，一個枕頭不偏不倚的飛來打在他的頭上，逗得大家一陣大笑，我笑著用手勢止住大家說：「以我們之間的感情，是絕不會有背叛的情事發生的，更何況這是我們成名的一個最好機會，所以我決定接下這個任務了，大家有沒有什麼意見？」我抬頭環視大廳內，每個人臉上都流露出堅決的神色。

布魯斯說：「那我們還等什麼呢？出發吧！」說完拿起他的掃帚就要往外面走，我一把把他拉回來，說：「不要那麼急，根據這本筆記上的記載，我們將面臨的敵人是非常衆多而且強大的，以我們現在的狀況，是絕沒有成功的機會，所以我們應該先去附近找一些低等級的怪物試試身手，以增加經驗，並且找找看Lord Garrick 有沒有留下一些武器給我們。而且，現在也太晚了，我們大家先好好的休息一晚，明天再出發吧！」


Mangar, Level Three

算一算到 Skara Brae 城也已經三個月了，在這三個月中，我們歷經了各種的艱苦行程，地下迷宮的血腥似乎像一場揮不去的惡夢，不斷地在我們的腦海中盤旋，幸好有了這本筆記的指引，才使我們安然的渡過，而我們也從初學者升至十五級的高級戰士，瑪蓮甚至學全了Skara Brae 的四種不同類別的法術，成爲一個人人尊敬的大法師。雖然我們已是老練的戰士，但昨天在Mangar 城堡第四層中的一場大戰中，每個人仍然都受了極重的傷，不得已只好先退出城堡，返回冒險者之家養傷，以免葬身異地。

「鏘！」強森狠狠的把他的戰斧砍進牆壁，咒罵著說：「這些怪物，想自殺也不是這種自殺法，一個個像不要命似的往前衝，怎麼殺也殺不完，我們不是被打敗，而是被牠們的人海戰術給累死的。」瑪蓮也接著說：「就是嘛！我的法術再怎麼強，一次也只能對付一群，像牠們這樣一次四群一齊衝過來，我就沒辦法了！漢斯，我們一定要想個辦法來對付牠們這種不要命的戰法才行！」

大家不約而同地看向我，我仔細想了一下，沈吟著說：「今天我們雖然在第四層被迫退回，但我們也把第四層整個搜尋完畢，最重要的三個護身符也都已收集齊全，根據Lord Garrick 筆記上的記載，第五層已經沒有什麼重要的物品要收集，所以明天我們直接用法術升到第五層。在路上我們遇到怪物的話，能躲就儘量躲，因爲我們主要的敵人是Mangar，在這場最後的戰鬥之前，儘量保持自



己的體力，好了，大家好好的休息吧！準備明天最後的戰爭！」

第二天，我們在居民的祝福下走進了Mangar的城堡，「放心吧！我們一定能完成任務回來的！」

走進地堡後，瑪蓮施展法術，整個隊伍直接昇到第五層，一接觸到地面，似乎比其他層更黑暗、更陰沈，連魔杖上的火光都顯得灰濛濛的。這裏只有一條路往東，我要麗莎走在前面，運用她靈敏的本能探測前面的陷阱，走到（N0 ，E2），我們遇到一個傳送點，隊伍被傳到（N0 ，E10 ），再向北走遇到一個魔嘴，但和我們以前所遇到的魔嘴都不同，形狀更爲醜惡，我吩咐大家要小心接近。忽然那個魔嘴發出一陣巨響，對我們說：“Death to those who would attack the mighty one！”接著一個火球從魔嘴的口中噴出，幸好大家早已有戒心，只受了點輕傷。

*Mangar, Level Five*

再往東走，到（N 1 ，E20 ）時，走在前面的喬突然整個人僵住了，麗莎趕忙上前去扶助他，問：「喬，你怎麼了？」只見喬不言不語，似乎連呼吸也停止了，大家正手足無措時，瑪蓮突然說：「我記得我曾經學過一種法術，稱爲解除著魔（Possess)，當時魔法師父並沒有解說它的用途，我也從來沒有用過，難道就是用在這種情況嗎？」，布魯斯說：「不管是不是，反正試試看就知道了！」於是瑪蓮開始施法，不一會兒，喬逐漸清醒，大家才放心下來。

我們繼續往北走，到（N 2，E21 ）時又被傳送到（N16 ，E0 ），順著路下去，突然眼前一亮，我們到了一座相當大的大廳，廳內各處散佈著一個個小房間，麗莎感覺這些小房間裡都有很強的怪物在裏面，所以我們儘量小心的偵查。只要一發現不對，就趕快溜之大吉。畢竟我們的主要敵人是Mangar，沒有必要和這些「小角色」浪費時間。最後在（N10 ，E21）發現了一個水池，接著從上面傳來一陣聲音：“There is a pool of boiling liquid here ，will you (D)ive or in (E)xit””當然是選擇Dive in ，接著只覺得房間一陣震動，池水開始退去，在池底中間露出一條通道。等我們從通道出來，才發現我們已經到了（N6 ，E10 ）了。

這邊只有一條通道向北，麗莎感覺到在通道尾端有一股相當邪惡的力量，大家都知道，最後的時刻已經快來臨了。整條通道都佈滿了陷阱和反魔法的法術，我們也不加理會，只一路往前衝，一直到一座牆擋住了通道。只見牆上刻著：“On the



wall to the north are etched 3 geometic shapes : a square, a circle, and triangle” 麗莎分別把三個形狀的護身符鑲入洞中，不一會兒，一陣刺耳的齒輪聲，牆開始慢慢往上升，門後正站著邪惡之王——Mangar 。

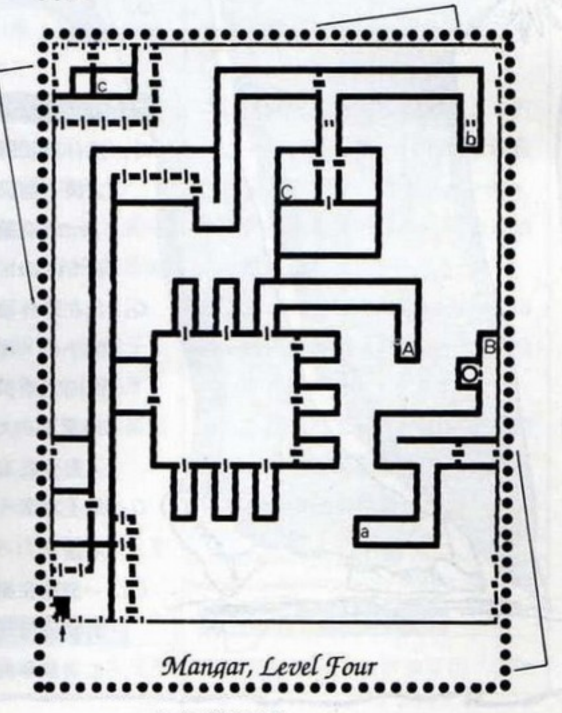
他一看到我們，臉色一變，接著大吼一聲：「死吧！你們這些入侵者。」然後開始唸唸有詞，揮動著手中的魔杖，只見一陣輕煙逐漸瀰漫了整個房間，等輕煙散去，出現了兩隻Greater Demon和三隻Vampire Lord 擋在Mangar前面，我一看情形不對，大叫：「不要再給他有施法的時間！」一揮手中的劍，往前面的怪物衝去，並要布魯斯和強森先纏住Mangar ，不讓他繼續施法。

等我和麗莎、喬、瑪蓮費了九牛二虎之力把這些邪惡的護衛清除掉後，轉身一看，強森已經很痛苦的躺在牆角喘氣，而Mangar正一手揮開布魯斯的攻擊，揮動著右手的魔杖，又要開始叫喚怪獸，我心裏一驚，忙叫：「大家一起上！」瑪蓮手上射出一道光箭，我和喬揮舞著巨劍分別由兩邊攻擊，但似乎都奈何不了Mangar，他手中的魔杖一揮，瑪蓮射出的光箭就散開了，我和喬也被摔出去，撞在牆壁上。這個惡魔法力竟然這麼強大，難道我們就這麼功虧一簣嗎？突然，布魯斯靈機一動，大叫：「先搶他的魔杖！」在旁邊等待已久的麗莎一聽，用力一縱，從Mangar的頭頂飛過，並趁Mangar正全力對付我們時，從他手中搶走魔杖。

Mangar 大驚失色，口中發出一陣巨吼，轉身去追麗莎，我一看機不可失，叫道：「就是現在！」我和喬同時把劍對準Mangar的後心，用力擲過去，瑪蓮和布魯斯手中也同時射出一團火球，只聽見一聲慘叫，兩把劍同時插在Mangar的後心，接著火球也擊中Mangar的身體，在一陣陣慘叫中，Mangar終於倒下去了。麗莎大聲歡呼，大家都高興的抱在一起，數個月的征戰終於結束了。



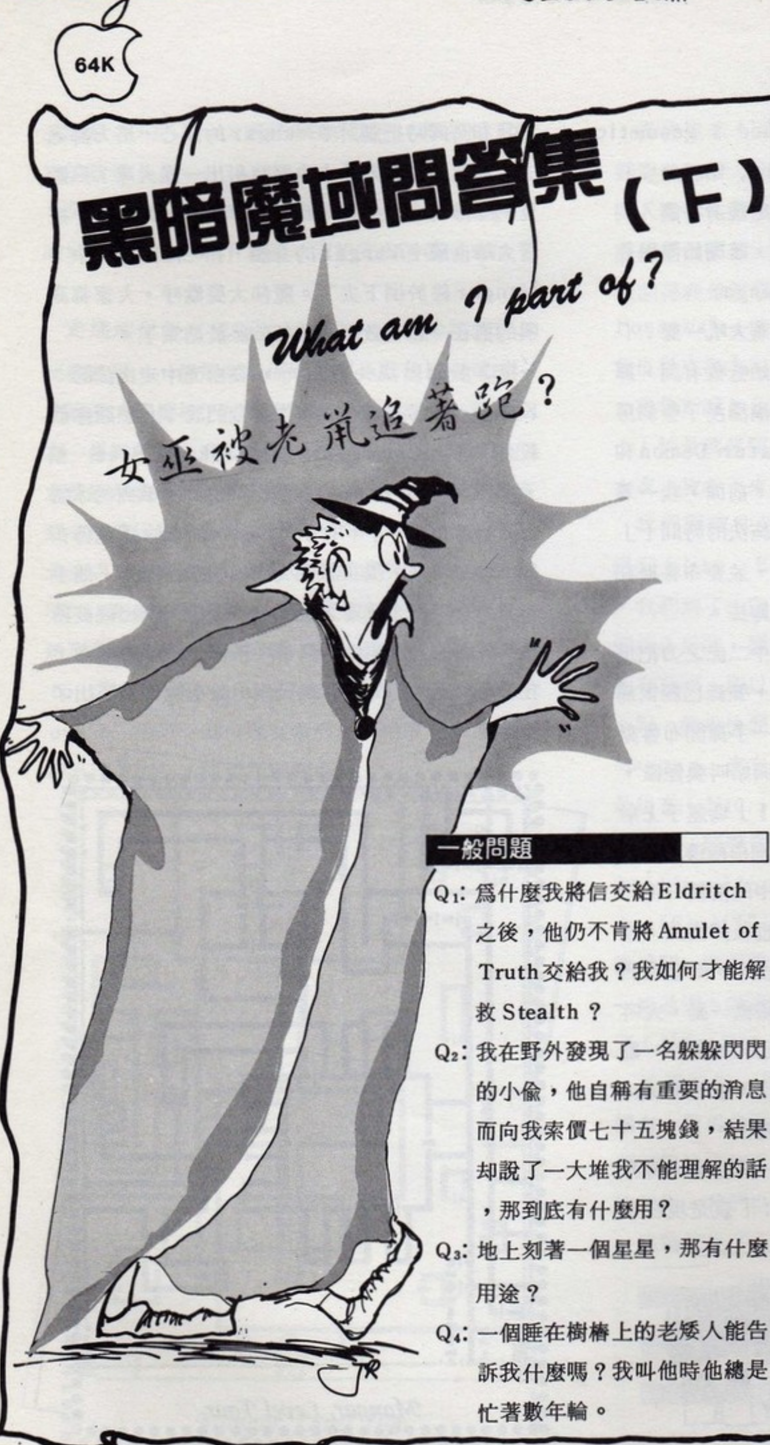
接著前面出現一道白光，從白光中走出法師Kylearan，Kylearan面對我們說：「感謝你們殺死了邪惡的Mangar，解救了Skara Brae 城，現在Skara Brae的魔法已經解除，城內的冰雪已開始溶化了。」「你們的事跡，將會永遠流傳在Skara Brae，現在請接受市民的感謝吧！」他手一揮，一陣白光籠罩著我們，一下子大家已經被傳送到城內的大廣場中，廣場中擠滿了歡呼的民衆，我看著興高釆烈的伙伴及民衆，臉上也不禁露出了笑容。



Mangar, Level Four

〈下轉62頁〉

/鄭明輝




一般問題

Q1：爲什麼我將信交給Eldritch之後，他仍不肯將Amulet of Truth交給我？我如何才能解救Stealth？

Q2：我在野外發現了一名躲躲閃閃的小偸，他自稱有重要的消息而向我索價七十五塊錢，結果却說了一大堆我不能理解的話，那到底有什麼用？

Q3：地上刻著一個星星，那有什麼用途？

Q4：一個睡在樹樁上的老矮人能告訴我什麼嗎？我叫他時他總是忙著數年輪。

Q5：珠寶到底有什麼用？戴上後似乎也沒什麼特別的地方嘛！

東南角落的地下城

Q1：在靠近天花板的架子上有個東西，有什麼工具可以幫我得到它？

Q2：有一大片汪洋擋在我面前，我游不過去，却也沒有擺渡的人，或者我該去買艘潛水艇？

Q3：牆上刻著的是什麼爛謎語：我是什麼的一部份（What am I part of）？答案到底是什麼？

東北角落的地下城

Q1：這是什麼世界！竟然還有機關槍（Machine Gun），它有特殊的威力嗎？

Q2：我一共發現了兩個按鈕，按了之後會有什麼特殊的狀況發生嗎？

Q3：有個地精（Gnome）坐在地上研究一張複雜的藍圖，他到底講些什麼？

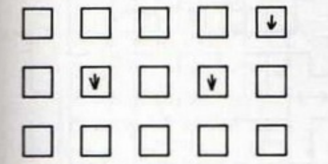
Q4：有個溫和有禮的人在我走過去時向我鞠躬，我和他講話，他却說我帶著戰爭的武器而把我扔出來。但是武器是我的第二生命，我該如何是好？

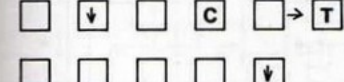
Q5：怎麼這裏的雕像也問我同樣的問題：What am I part of？這裏的答案又是什麼？

西南角落的地下城

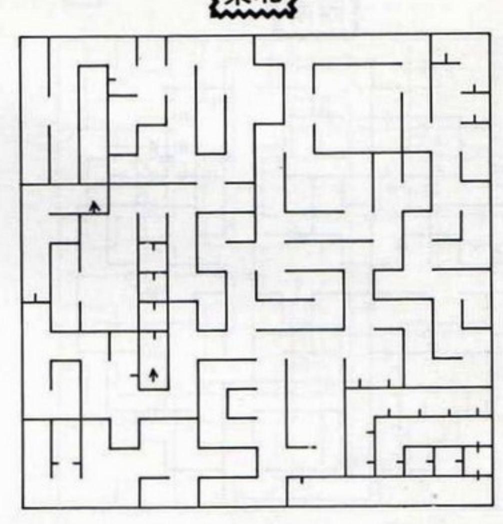
Q1：在某處的地板上我發現了一道

野外



東北



裂縫，底下似乎有個東西，依我判斷可能是一座門的鑰匙，我如何能得到它？

Q₂：牆上突出著一根桿子，但是上去扳動的同伴却嚇暈了，是不是需要什麼東西？

Q₃：第三次了，那個臉也問我：What am I part of ？這一回的答案又是什麼？

Q₄：找到這三樣東西之後，接下來該做什麼？

**傳送後的地下城**

Q₁：有個青銅門擋住我的去路，鑰匙到底在那裏？

Q₂：又是一根桿子，這次沒有把我弄暈，但是它的影響又在那裏呢？

Q₃：我眞的想不出來，如何才能通過那道青銅門？

Q₄：第二層的地方太詭異了，走著走著忽然就被換位了，有什麼好方法解決這種困境嗎？

Q₅：我遇到了一名女巫，她正被老鼠追得到處跑，我如何幫助她？

Q₆：在整個牆上有面巨大的鏡子，它可以幫助我看清自己嗎？

Q₇：這一次往下的樓梯又在那裏呢？

Q₈：爲什麼我去按鈕却沒有用？

Q₉：這個地下城的目的到底是什麼？

**Baddel城北方的地下城**

Q₁：這裏的陷阱那麼多，一旦受傷就很嚴重，那一條是安全的路？

Q₂：這裏的怪物太離譜了，五、六十隻一起出現，只有第七級最强的法術才有效；而且一切的武器也對牠們無效，怎麼可能打得贏嘛？!

Q₃：爲什麼你的地圖某處有門，而我走到那裏，却只是一面牆擋在我面前？

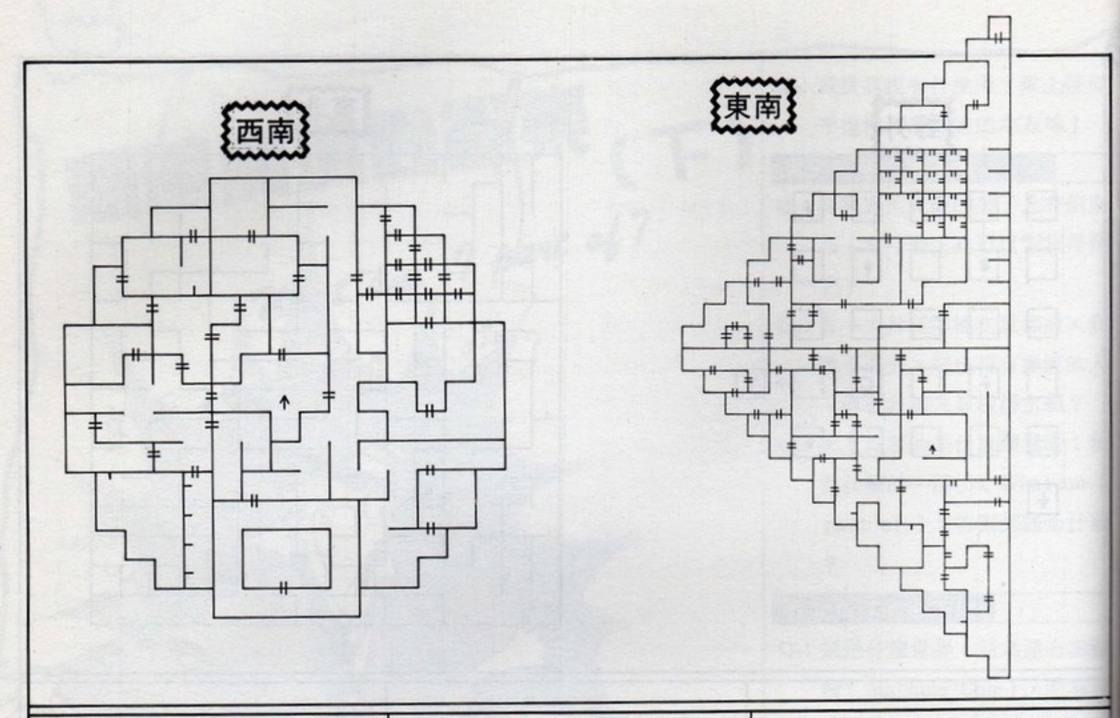
Q₄：爲什麼那隻Ogre 總是把我扔出來，不讓我進去？

Q₅：我最後的目標是什麼？

## Answer

**一般問題**

A₁：我想這可能有兩個原因：①照




Eldritch說的話看來，他應該是自己去救他兄弟了。可是，回到Grail 城一看，Stealth 仍被關在牢裏，還催你快點；因此，第一個假設不成立。②也許我們弄錯了，Eldritch 的意思是拒絕去求他的兄弟 Stealth ，所以不給你Amulet of Truth。但如果是這樣，爲什麼他要給你那麼多好東西？所以這個推論也不太正確。因此，最可能的就是程式設計師的錯！如果原先的第一個假設正確，而設計者認爲你已經來到第二個城市，不會也沒必要再回第一個城去，因此忘了把Stealth 去掉，這種說法就十分合理了。就目前所知而言，大概就是這樣了。

$A_2$：他說：「有個電梯，是根據有多少人在上面而決定下降多少層。」這很容易明白啊！怎麼會看不懂呢？唉呀，電梯有什麼稀奇，電腦都見過了，電梯又算得了什麼。

$A_3$：那顆星星目前對你沒用，等你找到 Teleporter 之後再說吧！

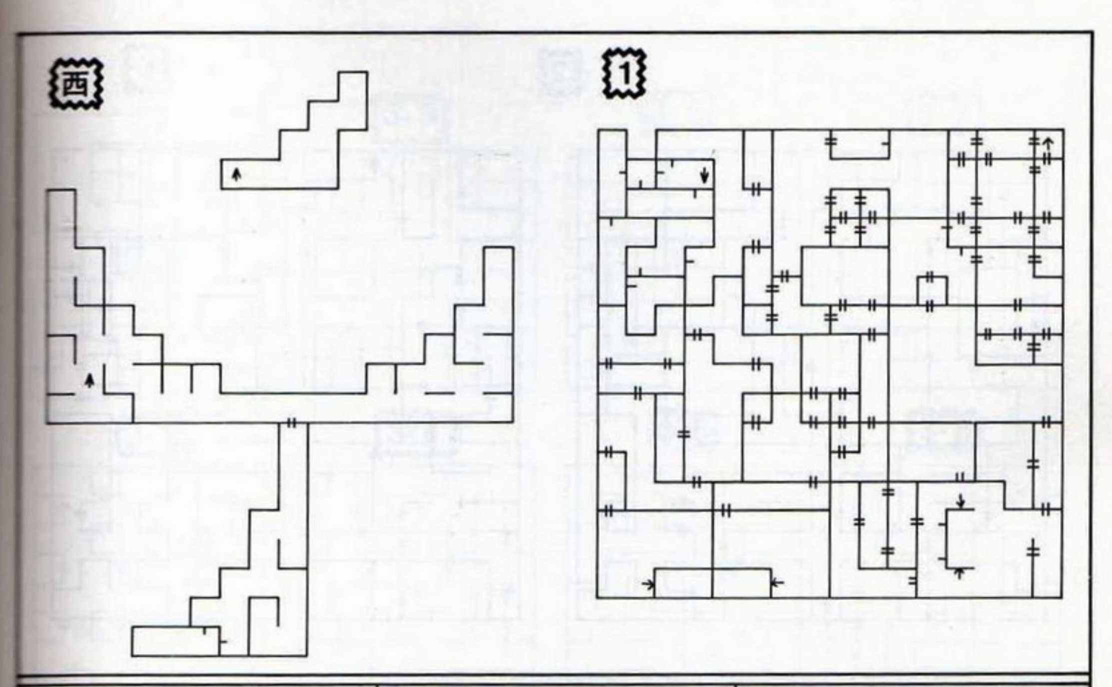
$A_4$：唔……這個我也不知道，我也試過許多方法了，但是結果都和你一樣，拿他沒辦法。

$A_5$：這個問題我也沒有答案。不過，我知道Rocky Ring 戴上後可以降低兩點的AC，使用的是Earth Attack 的法術。

## 西南角落的地下城

$A_1$：在這座地下城中你可以找到回力鏢（Boomerang），就是土人用的那種；把它扔出去（Throw Boomerang），就可以把東西打下來了。

$A_2$：你該找到一台收音機吧！難道你沒打開來聽聽嗎（Turn on Radio）？它正播報著晚間科學新聞：Nositall博士今天宣布他已發明了一把杖，只要輕拍（Tap）杖頂便可使任何液體凝固。因此，把你剛剛用回力鏢打下來的杖（Cane）拿來，在水前輕拍杖端（Tap Cane），就可以把水池凝結了。




A₃：看看地圖，有什麼發現沒有？這座地下城像什麼呢？三角形。答對了！就是三角形（Triangle）。

**東北角落的地下城**

A₁：有啊！它每分鐘可射出三千發子彈，這可不是我胡扯，不信？槍上寫的很清楚（Look Gun），只可惜沒有子彈可用，所以也只能拿它當鐵棒用了。

A₂：其中一個是放出野獸，餵食牠們，但要當心自己也被當作食物。因此，最好是再去按先遇到的按鈕，恢復正常。

A₃：別理他了，他只是說要你去找東西而已，沒什麼幫助的。

A₄：說得好！武器是冒險者的第二生命，的確不能放棄。但是，你有沒有想過，他指的戰爭武器是什麼呢？是機關槍。把槍扔掉，和他談話，它就會打開一扇門讓你通過了。

A₅：這個還要問！看看手上的地圖，不是方形（Square）是什麼呢？

**西南角落的地下城**

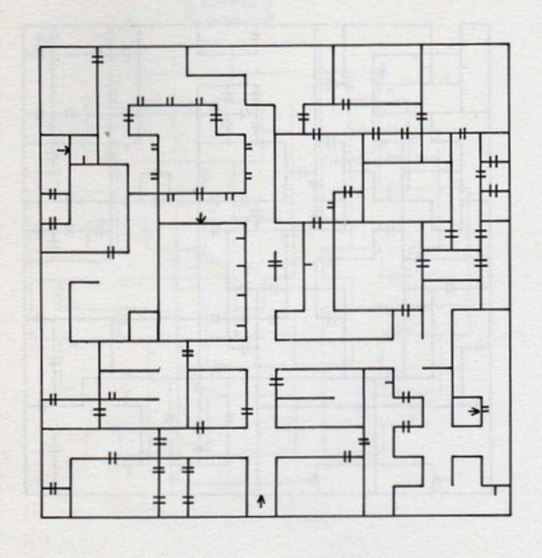
A₁：一點都沒錯，是把鑰匙。但是，你為什麼不肯動腦筋呢？此刻你的錢應該剩不少吧！因此在這座地下城找到魔法店時，你應該要把所有沒見過的東西都買一份。有沒有把每樣東西都看一看呢？其中魔法帽（Magic Hat）裏頭有隻兔子，在裂縫那裏把兔子捉出來（Pull Rabbit），牠就會幫你把鑰匙弄出來了。

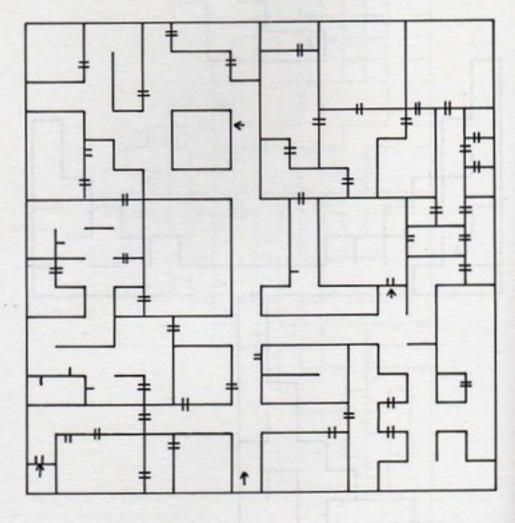
A₂：很抱歉，這個問題的答案很簡單："I don't know！"別生氣，我是眞的不知道；不然，多寫一些對我又沒有壞處，多寫還可以多領點稿費呢？說是不是？

A₃：這次你再看這個答案我就眞的要罵你笨了，喔！不對，是蠢、是無可救藥，這麼簡單的答案——就是圓形（Circle）啊！還要問我。

A₄：難道你沒有去過 Baddel 城西方的地下城？難道我沒講你就

2





不能自己去一趟嘛？在那裏的第二層洞穴盡頭的牆上有些文字，去讀讀看（Read Writing）你就會知道。先組合（Combine），當然囉！那三件東西必須在身上，然後再帶著組合而成的東西，到星星那裏喊 Spellbinder。

## 傳送後的地下城

A1：找一下你所能看得到的任何東西，像是脚下的門墊。對，檢查一下（Examine Doormat），就可以找到一把鑰匙，不過，別高興的太早，這把鑰匙並沒有辦法打開這道門。怎麼過去？其實很簡單，再想一想，多用腦筋！

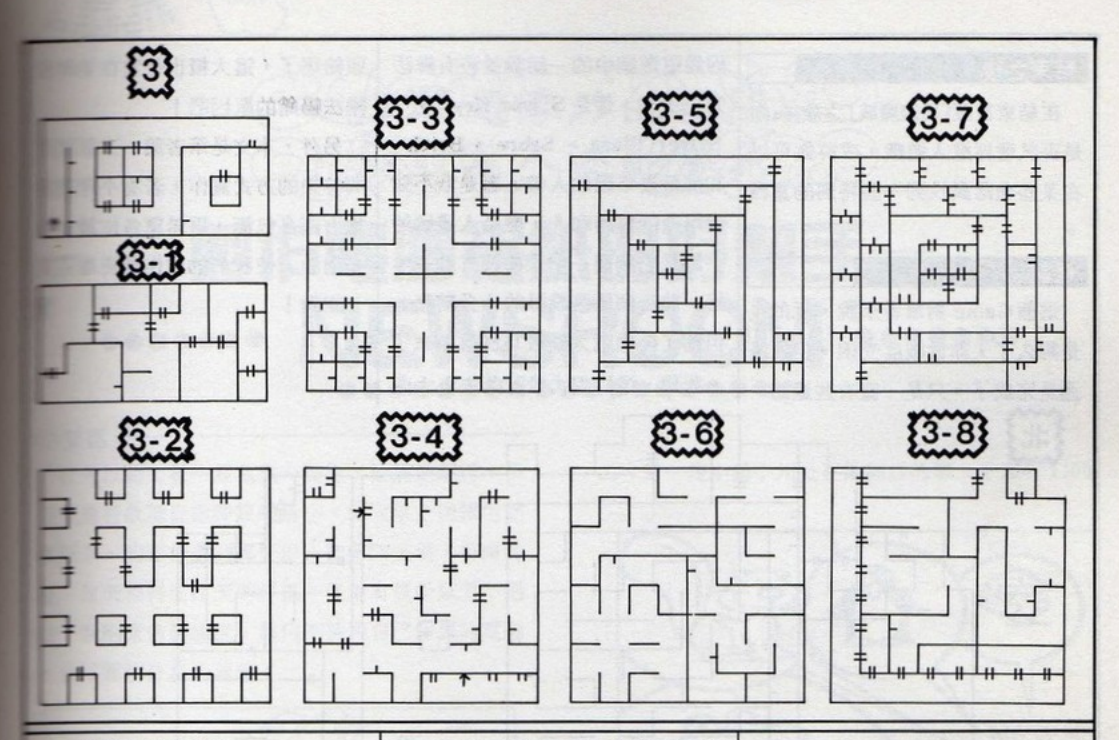
A2：放心好了，雖然它沒辦法打開青銅門，但一定對你有幫助。不信的話，你別動它，等到有鐵門打不開時再來試好了。

A3：你一心只想通過，未免太不知變通了，旣然這個門打不開，那不走這條路不就沒事了。還不明白？難道眞得拿根木棒從你頭上敲下去才能明白。法術？巫師的第六級和第七級分別有Teleporter 和 Improved Teleporter的法術，先傳送到第二層去，再走上來，不就可以到這門的後面去了嗎？你們都被前面幾座地下城影響了，一直以爲只有一層，才會想不通。

A4：有啊！看著地圖，牆上有箭號之處表示這門進入後會被傳送到別的地方去，那一類的門少走。

A5：老鼠？那女巫竟然不會變出一隻猫出來捉，太差勁了！沒關係，拿出你在上一層找到的猫，放下牠（Drop Cats），牠便會將老鼠趕跑，這時，那醜陋的女巫拿下了她的面具，並且將面具送給你。

A6：你剛剛不是得到了一個醜陋的面具嗎？戴上面具（Wear Mask）照照鏡子看看，會不




會把自己嚇死？

A₇：你就那麼相信我給的地圖。這一層兩個相似的地圖中，一個是你剛下來的地方；另一個就是往下的地方，那兩個往上樓梯的記號中有一個是錯的。

A₈：這怎麼可能呢？我不是教你戴上面具去弄破那面鏡子嗎？裏面的牆上寫著一些說明，難道你沒讀過（Read Scribbling）嗎？最好是每個都讀，這樣大家才能都有操作能力。

A₉：剛才按鈕後開的門進去就是電梯了，那小偷不是說過嗎？要到第幾層就進去幾個，所以一共有八層。如果你希望八個人都能到達同一層，也可以分批走，到那裏再會合；當然啦，最重要的還是將裏面的龍牙取出來。

## Baddel城北方的地下城

A₁：沒有安全的路，不過，沿著右邊的牆直走便可到門前。就只有那麼一個陷阱，已經很仁慈了，你要想清楚，這裏可是別人的老巢，不是致命的機關就不錯了。

A₂：怎麼不可能？第一群出現時派個沒錢的人去投降就可以了，要贏也不是不可能，只是累一點而已，你試過用龍牙做武器沒有？

A₃：這很簡單，中間有個傳送門，由此到某處去扳動個桿子就行了。

A₄：因爲他只允許一個人進去，所以你們才會被趕出來，當然啦，一個一個進去再集合也可以。不過，裏面某些地方還有他的手下，當心又被趕出來。反正，只不過是去扳動個操縱桿，那麼多人去幹嘛？

A₅：當然是擊敗Rogwe Alliance。別忘了，進去之前，先到門上寫著英雄之屋的地方去拿Plate Mail 和Metal Shield等好東西，祝你好運！

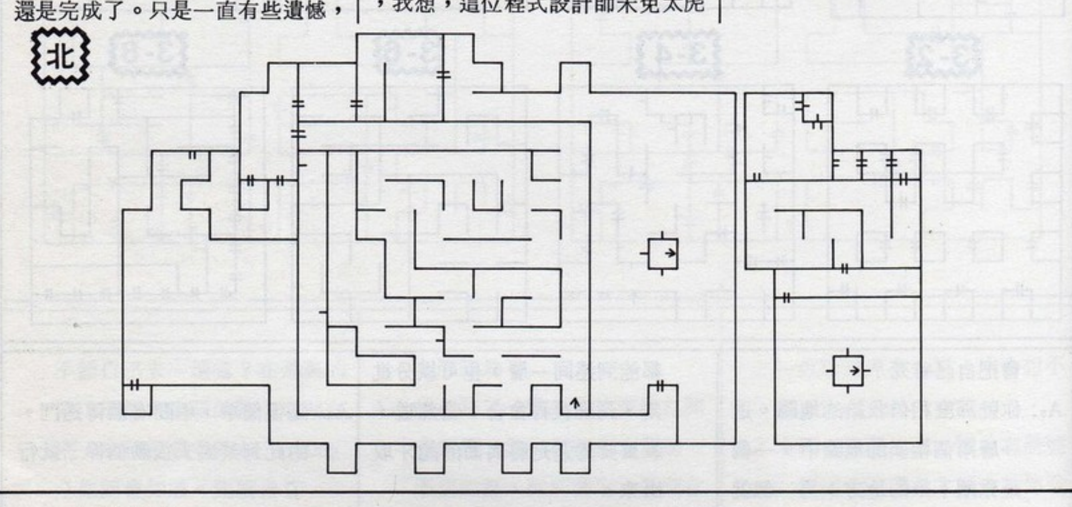
## 結束之後

在結束首度「黑暗魔域」之旅後，你是否試著再進入遊戲，或許你可以在某些角落裏找到一些特別的東西。

## 後記

這個Game 對筆者來說，玩的也是夠久了，亦曾數度受困，但最後還是完成了。只是一直有些遺憾，因爲這遊戲中的一切我並沒有辦法完全了解，像是 Silvor Key 、 Silver Tiara 、 Sabre 、 Brick 和那個數年輪的人等，都是我不知道用途的東西和人。更令人遺憾的一點是它的後一半架構沒有前一半好，前三個任務設計的十分精彩，但到了後面就太鬆散且沒有由來了，我想，這位程式設計師未免太虎頭蛇尾了，這大概也是它在美國沒辦法暢銷的原因吧！

另外，本文是筆者第一次嘗試用問答集的方式寫作，若有不理想的地方請多包涵，更希望各位讀者多多指教，使我們的創作能更趨完美，謝謝！




〈上接55頁〉

註：打倒Mangar 後，再往前走，一張魔嘴說：“What can bind the mightest foes ?” 回答Spectre Snare，便可得到此項武器。使用它可將敵人徵召入伍；攻擊則可將他們一擊斃命；穿上防禦衣能降八級，連巫師都可以用。

## 技巧提示

1. 複製物品——

將某人身上的物品傳給另一人，用Remove指令把後者存入磁片中，再用Add指令加入隊伍中，再將物品傳給另一人，再Remove，再Add，如此依法炮製，可使每個人都有一件，而最後再將錢集中在最後一人身上，帶著物品一起Remove。直接關機，等下次開機後，金錢沒有損失而物品每個人都有一件。

2. 金錢的複製——

把所有的錢，集中在一個人身上（例如其檔案爲 8. TPW，再 Copy 8. TPW 15. TPW ，使用PC Tools 去修改人物的名字，只要名字不同就可以了）。進入「冰城傳奇」後，就可以發覺同樣兩個人，除了姓名不同，其餘完全相同，而金錢、武器同樣複製了一份，愛複製多少就複製多少。

/陳永峯

IBM 64K

揮灑想像力的極限
散發萬人迷的風采

# 製作電腦報紙的好幫手——NEWSROOM

## ◎童話

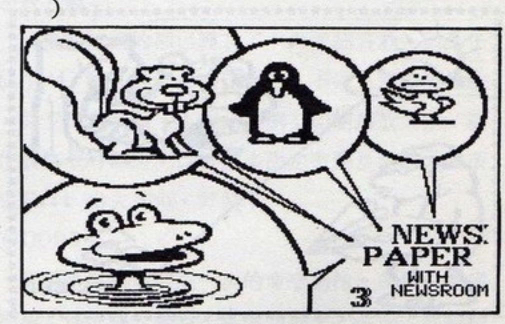
很久以前，有一隻龜與一隻熊，他們是鄰居，但是熊總喜歡欺侮龜脚短眼睛小。每天早上送報生送報紙來，熊都把龜的那一份一起帶回去看，可憐的龜，每天都得看昨天的報紙。後來有隻松鼠看不過去，就跑來告訴龜說，爲何不善用自己家裏的電腦？並以圖解分析告訴龜：



一、假設有一隻企鵝小丕，他正在寫一篇冬眠出關的專欄。（AM 1:00）



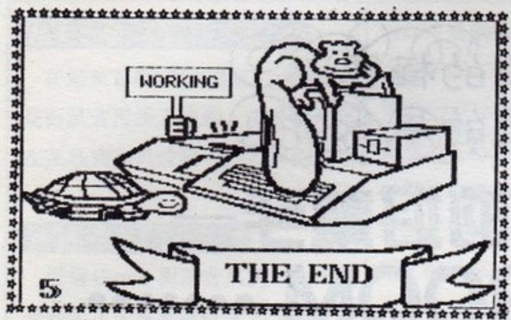

二、另一隻企鵝小川也正做同樣的事。（AM 1:00）



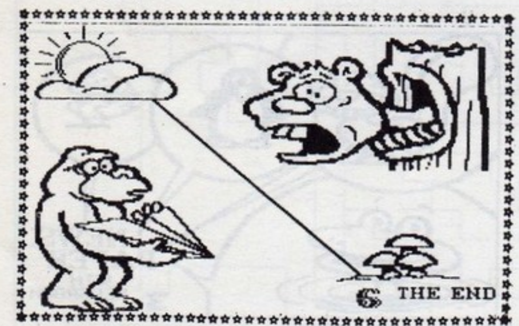

三、當企鵝小丕寫好後，馬上把專欄以電話線傳入森林報社的Newsroom 部門內，而這只花他幾分鐘的時間，並且在同一時段內，各地的報導也陸續來了。（AM 2:00）




四、而另一隻小川卻必須透過各種交通管道，才能將稿件送入另一家森林報社。（AM 4:00）




五、不管外面天氣有多壞，龜也只要打開電腦，操作幾個按鍵，然後只要把頭從龜殼伸出來，就可看到從印表機印一份漂亮的早報。（AM 5:00）




六、再看看隔壁的熊，他正目瞪口呆的看著眼鏡猴小元把他的報紙折成飛機在玩。哎！風水輪流轉，做人不可壞心。（AM 6:00）

只要你有一套PC或Apple，加上印表機，最好再來個MODEM，那麼，上面這段童話就可能成爲事實。你可以利用Newsroom來畫故事、作稿件，甚至作一份屬於自己的報紙，印出來分送好友。如上面的童話故事就是以Newsroom 畫出來，事實上，你想像力的極限也就是Newsroom 的極限。

### ◎進入Newsroom

首先，你必須要有三片磁片：一片Master Program Newsroom的主程式；一片Clip Art，它內含數百個Newsroom 的基本圖形元素；另一片則爲Format過的空白磁片，存放你的辛苦成果。再來，執行一個Set Up的檔案，告訴Newsroom 你的電腦規格，然後，就可以正式進入Newsroom 了。

一開始，程式會先問你要不要使用搖桿？（最好是使用搖桿）接著，就會看到圖一的畫面，表示你已進了這間房間，你可以進入各部門做不同的事情。現在，假設你是一個有抱負的青年，你決心要創立一份報紙，可是卻不知從何下手。不過，最先想到的就是給它取一份好名字，好標頭才能吸引讀者，這件事當然是由Banner區負責的。一進入Banner區，中間那塊長方形空白就是等你設計的標題區，左邊那些小圖形爲輔助設計工具：

①人像：

首先，你決定在標題上加些生動的圖案，但是自己畫又太麻煩了，Newsroom 替使用者準備了圖形資料庫，裏面有數百個精美圖案任你挑選。只要利用方向鍵或搖桿把指標向左移到人像框旁，再按下按鈕或 ALT 鍵，畫面就會轉換成圖形資料庫。

當然，你要先決定圖形的名稱（ 所有決定權都在搖桿的按鈕或 ALT 鍵上），比如你選擇Dog 1，表示你要以狗爲主題，於是畫面上就會出現七隻不同的狗。你只要把手型指標移到你中意的那隻上




▲標題畫面

面，決定用牠後，畫面又會轉回原來的Banner 工作區，此時畫面上會多一隻狗，接著就把牠移動到適當的位置，按下按鍵，牠就成爲標題的一部份了。

當你想要再移動牠的位置，只需再把手型指標移到其上，再予以重定位即可。甚至你不想要牠的話，只需把他拿起，移到畫面最左邊，就等於丟出去了。不過，要注意的是，由於Banner 區爲一長方形工作區，因此，有些圖形超過的部份會自動清除，所以在Banner 區選的圖形最好不要太大。

②左右箭頭：

現在你已選定了一隻狗爲主題，但是，你總覺得有點怪怪的，狗臉的方向不太對，所以，只要先選擇這一項功能，再把指標移到狗上面，按下按鍵，整隻狗就會左右反過來。

③畫筆：

一張畫面只有一隻狗看似頗單調的，因此決定加些背景或是着色，當然還要加上報紙的名稱，這些皆可由畫筆一手包辦。畫筆最上面一行是欲執行的功能，如畫線或畫圓等；下一行是點的大小，以畫線爲例，點大即線粗；第三部份爲着色的原料，在封閉區間內你可以塗滿你所想要的花樣。最下面則爲文字部份，左邊大字，右邊小字，且各有不同的字體可供選擇。當你選擇好一項功能的時候，只要移到Exit 方格即可出去，若想取消功能的話，則移到手型指標再出去即可。

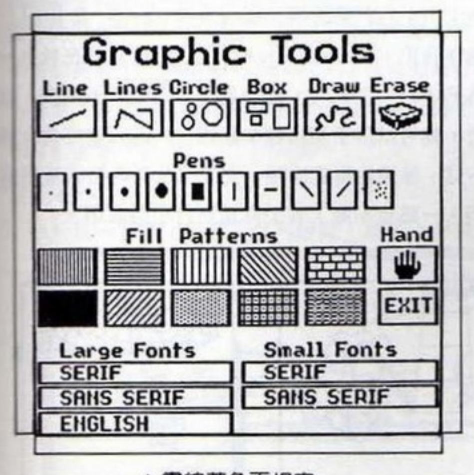
當再度回到畫面工作區時，指標會依不同的選擇而跟著改變，比如說文字狀態，你想要打Dog 三個字，此時游標爲一方格，先把它移到適當的位置，按鍵定位後，即可開始打字，打完後再按一次鍵即可跳出打字模式，繼續做另外的工作。

④放大鏡：

該畫的該寫的都已經有了，再仔細看看，狗鼻子似乎大了點，你決定稍作修改。不過，用畫筆修改，似乎又太麻煩了；因此，倒不如使用放大鏡，框住欲修改的部份，以按鍵來決定畫點及消點，修改完Exit 出去即可，方便！

⑤OOPS：

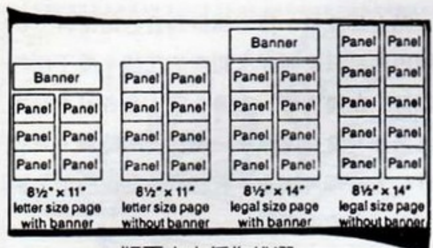
此項是用來取消上一次的命令動作。如果你覺得狗鼻子修改得太難看，修改回去又太麻煩，那麼按




▲畫線著色兩相宜




▲選個漂亮的字型




▲ 版面大小任你挑選

一下OOPS命令，就可回到修改前的圖形，只不過它只有取消「一次」的功能。

⑥垃圾筒：

或許你是求好心切，你忽然覺得整張作品不夠完美，要重新再來，所以，你踢了兩下垃圾筒，畫面就全部不見了。（按兩下是爲了防止你不小心去碰到它）

⑦磁碟片：

一幅好作品勢必有保存價值，而且你也可以叫出以前的作品加以修改。此時，你自己的資料磁片要擺在B磁碟機內。

⑧Menu：

完成了標題製作，還有其他的事要做呢！在Menu旁按兩次，就可回到原來的選擇幕。

⑨Photo Lab：

刊物內總要有一些圖片吧！否則密密麻麻的文字誰想看啊！再說，一張好圖片往往可以勝過一頁文字，於是，你急忙進入Photo Lab採集必要的照片。

一進入照像館，發現所有的操作都和在Banner區一模一樣，很快的，你做出你所需要的畫面。忽然，你看到旁邊有個小相機，想必爲照相用的。使用相機時，先定一點爲相片起始點，再定一點爲終止點，此時，你可看到一方框框住它，並且反白一下，表示相片照下來了，當然，一定要趕快存起來。這種相片最大的好處是不受3×5比例及一卷卅六張的限制。

⑩Copy Desk：

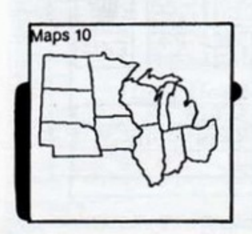
現在，你抱著一大堆照片正走向Copy Desk，因爲照片旁至少要有些解說或是寫點故事之類。當你一坐上Copy Desk後，先把腳翹在桌子上，開始構思如何作一篇圖文並茂的好專欄Panel，因爲Newsroom的作業方式是以Panel爲單位，一個畫面即爲一個Panel。

首先，你可以先從磁片中叫出一個或一個以上的照片，分別擺在適當的位置，然後從Font中選擇字型，選好之後不需定位，就可直接開始打字。在打字的過程之中，若字太長，Newsroom會自動換行，並且會自動跳過照片部份，你只需不斷鍵入文字就好。若按下 RETURN 則表示換一段落開始；不小心打錯的話，也可以用 INS 及 DEL 鍵作修正。而Copy Desk最好的部分是在於你一格Panel完成時，忽然看圖片的位置不順眼，此時，你可以用手型指標拿起相片，這時文字會全部不見，等相片重定位時，文字又依新的格式重新排列，一點也不亂，省去你重新打字的麻煩。





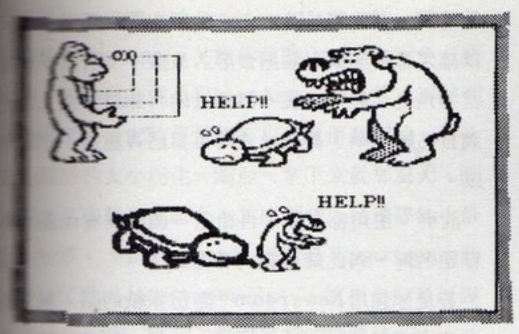


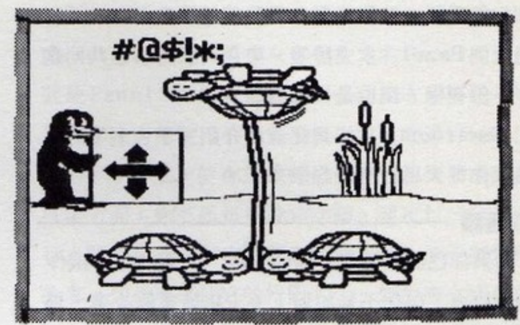






Clip Art中的圖形




翻轉、放大、縮小隨心所欲

要注意的是，Font 下面的橡皮擦，是擦掉所有的文字而已，而垃圾筒則是消去整張圖，最重要的還是完成後的Panel 一定要存起來啊！

⑪ Layout：

好了！現在你手握數個Panel 及一個Banner，正走向排版區（Layout Work），準備排出最漂亮的第一版，一開始排版小姐會問你要不要連標題Banner 一起排進去；接著你要選擇版面大小，看是要正常大小或信紙大小格式，然後畫面上就會出現你所選擇的版面。假設你選了8½×11的信紙規格且有標題，那麼，最上面的長方形當然塡你剛做好的Banner，而下面六個小方塊則依你的決定，看如何分配你剛剛做的Panel，才能達到最好看的效果。當全部的方格內都有字的時候，記得要Save 起來。

⑫ Press：

終於鬆一口氣了，從設計到排版，最後一步當然是把它印出來，於是快步走向印刷室Press 。首先，設定印表機的種類，然後，你可以自由選擇要印什麼，從Page、Panel、Banner、Photo皆可印，不過手中握有完整版面的你，當然是印Page 了。接著，就等著從印表機中印出一份屬於你自己的刊物了。

⑬ Wire Service：

你與你的友人若同時有MODEM 的話，你也可把這份喜悅傳送給他。首先你要先設定你的MODEM 規格、傳送速率及通訊埠，然後接收資料的一方選Receive Data 後，電腦就會在電話響的第一聲後接下電話開始接收；而傳送者（Send Data ）也只要選擇欲傳送的部份，如Page 之類，然後再鍵入電話號碼，剩下的工作就是兩台電腦之間的事了。

利用這個功能，你可以作作總編輯過癮一下，找六個好朋友，每天每人在固定時間送一個Panel




放大後線條變粗了

到你的電腦，然後，你只要做個標題Banner，再把六個Panel 拿去排版，集合大家的心思共同創作一份刊物，倒也是一種樂趣。

Newsroom 功能到此全部介紹完了，剩下的，就靠你那天馬行空的想像力了。

◎建議

如果你已決定要以Newsroom 來寫故事，或作其他的事，但你不知如何下手去組織整個故事，那你先在5W及H找出答案：

- Who ——這故事跟誰有關？
- What ——它發生什麼事？
- When ——何時發生的？
- Where ——那裏發生的？
- Why ——爲什麼發生？
- How ——如何發生？

從上面六點中組織起整個故事，將整個故事寫下來，並且保持重點，刪掉一些長句子，簡單明白的將整個故事分成八部份或六部份分到每一個Panel 內，也就是每一個Panel 內都有各自獨立的文字敍述。接著，就是爲故事選擇好的角色，選擇角色的時候，首先將Clip Art的所有圖形看過一次，以確定那一個圖形最適合溶入故事中；若找不到適當的角色，你可以挑一個相近的再加以修改，以達到自己的標準，甚至必要時可自己再重畫一個都可以。

故事、主角都有了，再給它一個最具有代表性的標題名稱，到此就可算大功告成了。

若是你想用Newsroom 辦份報紙的話，那先注意下面幾點：

一、報紙的特色是什麼？

二、報紙的目的是什麼？

三、讀者可從你的報紙中得到什麼？

下面有幾個項目可幫助你辦一份報紙，但它們並不代表全部，用你的想像力加點勁吧！包括新聞性的文章、專欄、社論、運動、副刊、娛樂、食物、流行趨向、日曆、廣告……等等。但整張報紙在Copy Desk 時就要注意圖案文字最好分配平均，文字部分不要超載，否則看起來很難過。最後，感謝精訊公司提供資料作爲參考。

The Newsroom Menu makes it easy to get to any part of the Newsroom. Moving he joystick, or press the cursor control keys causes the names of the different options to flash.

The Newsroom Menu makes it easy to get to any part of the Newsroom. Moving he joystick, or press the cursor control keys causes the names of the different options to flash.

將行距加大後，可使文字充滿整個版面

◎後記

雖然Newsroom　功能如此強大，但也不免有些缺點，最嚴重的就是Clip Art荒，雖然六百幅圖案夠多了，但有時還是找不到自己所想要的。其次就是圖形的大小變化，圖形一拿下來就那麼大，圖和圖之間很難互相配合，其他還有一些瑣碎的小缺點。所幸，Springboard 在推出Newsroom 兩年後，又推出Newsroom-Pro ，這次已經可以說把Newsroom 推到了無懈可擊的境界了。

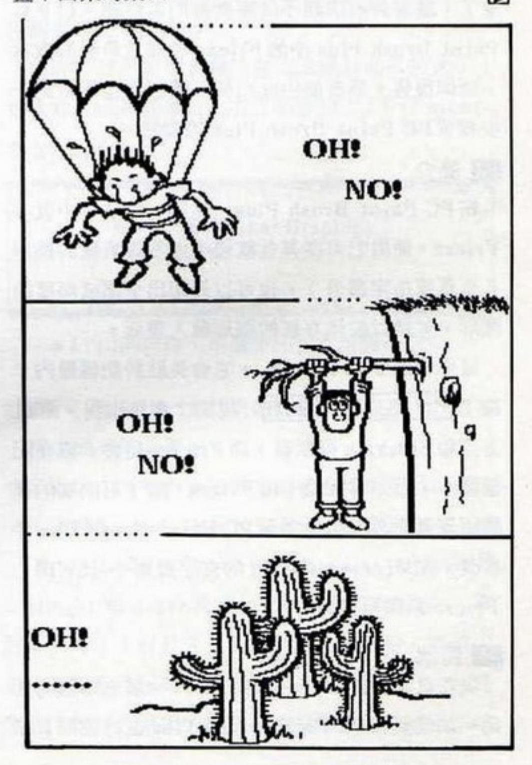
在Newsroom-Pro 中，開頭畫面和Newsroom差不多，區別在Copy Desk 和Layout 合併一起，多一個送報生走出去的Exit 項，而所有的選擇項都有功能鍵代替，不再有移動指標的麻煩。另外值得一提的是新版Newsroom 中可以使用老鼠，讓使用者更得心應手。不過一開始就要Set Up 你自己的設備，以便電腦和你互相配合。

接著再來看看精采的部份，在Banner 區及Photo Lab 中，又多了兩片Clip Art 可供使用，讓你有更多的機會去選擇。在左邊的功能選擇項中也有兩項與衆不同的功能，一個是十字箭頭，它可讓你將圖形上下左右互換，比原來的強一倍；另一個重疊方塊，則可以讓你自由將圖形放大縮小，讓你有更多的配合機會。最重要的是，你可以將自己所畫的圖形，以相機照下來，然後以Clip Art 的方式存進磁片，也就是那幅圖形也可以依你自己的意思作放大縮小的修正，如此一來，你的Clip Art 可以說是無限量了。

此外Banner 的部份也有所修正，在Newsroom內，你的Banner 將會被放大印出，而線條變得較粗不細緻；但在Pro 中的Banner 將以原尺寸印出，也可以說它的作畫區是以前的四倍大，因此印出來的圖當然是不一樣的。而且，原先在畫筆中的字體，也多增加一項專門爲Banner 設計的字型大小變換，印出來的字就比較醒目。

而在排版方面，本來是一張版面有六至八個Panel ，但是，現在只有分左、右Panel ，也就是Panel 區加大，使整個版面更有連貫性，不再有過分切割零碎的現象發生。而且它還可以叫出你的早期作品，使你以前的心血不致白費。在排版打字方面，你不僅可以設定字體，還可以設定行與行之間的距離，使空間能充份運用。比如說較短的故事，你就可以使它的行距加大，讓故事充滿整個版面，而不會看起來很空洞。然而最好的還是它能從磁片讀取文字檔，也就是你能在PE 或Wordstar上編好一篇文章，再把它叫進版面中配合使用。

Newsroom-Pro 的程式能製作到如此地步，可以說沒有什麼缺點了，只能說聲：「太好了」，剩下的就看各位自己了。記住一點：只要想畫就沒有畫不出來的東西。




▲Newsroom-Pro的版面較具連貫性

/西門孟



# 圖形的掠奪者— FRIEZE

## 十六位元應用軟體介紹系列七

### 前言

用過 PC Paint Brush 的人都知道在該套裝內有個 Frieze 程式，但很少人知道如何使用。數月前 Zsoft 公司推出了 PC Paint Brush Plus，在 360 KB 的磁片上是三片，這次的版本相當優秀；但由於在「精訊電腦」第十二期中已經介紹過 PC Paint Brush，所以Paint Brush Plus 就不多做文章了，讀者若有問題不妨寄到西門孟信箱。但 P C Paint Brush Plus 中的 Frieze 檔却是最新的版本，功能很強，筆者便由此出發，讓讀者也能更進一步探究PC Paint Brush Plus 的殿堂。

### 簡介

在 PC Paint Brush Plus 的第一片磁片中就有 Frieze，使用它可從其他軟體中擷取你喜歡的圖形（全頁或指定部分），也可以列印出全部或局部的圖形，並將以前儲存好的圖形載入畫面。

當你啓動了 Frieze 後，它會長駐於記憶體內，按了 Prt Sc 和 Shift 後它才會再出現。這種方式和 Sidekick 很類似，而 Frieze 也會一直在記憶體中，除非你關機。用 Frieze 除了可由別的軟體擷取畫面外，也能拿到 PC Paint Brush Plus 中修改，如Microsoft Word 的文字畫面，就可用 Frieze 來擷取畫面。

### 範例

現在且讓我們執行一次 Frieze，看它的效力如何。如果要在 PC Paint Brush Plus 之外使用 Frieze，要先進入 PC Paint Brush Plus 再離開才行（原因稍後補述），這個步驟會替 Frieze 設置許多必要的參數。

接下來就是進入一個你最喜歡的圖形程式，看到你要的圖出現了就按 Shift — Prt Sc，此時 Frieze 會出現選擇項，選擇 Save 項後再給它一個檔案名稱即可。通常若是存全頁的圖形就可給予 ·PCX 爲延伸檔名，存一部分的圖就給 ·PCC，其原因是要與 PC Paint Brush Plus 相容。

好了！你已將圖存入磁片中，接著按 ESC 離開 Frieze，鍵入 PAINT 進入 PC Paint Brush Plus，然後用 Load 功能將圖形取出編輯或修改。另一個載入方法是，用 PC Paint Brush Plus 的 Show Screen 功能將全螢幕展示出來，再按 Shift — Prt Sc 使用 Frieze 的 Load 功能載入畫面，這種方式的彈性較大。

若是在 Frieze 中操作錯誤，隨時按 ESC 回主目錄或離開 Frieze 即可。

### 操作說明

按了 Shift — Prt Sc 之後會出現目錄，選擇的方法有兩種，一是用方向鍵⊟⊟來移動光棒，選定後就按 RETURN；二是按該功能的第一個字母即可，共有Ⓔ、Ⓟ、Ⓛ、Ⓢ、Ⓞ、Ⓠ、Ⓓ等鍵可按。此外，Frieze 是記憶體長駐程式，所以別與中文系統混著使用，它們對螢幕映像（Mapping）的方式不同，別自討麻煩。

下面我將各項功能一一詳細說明，在此鄭重奉勸讀者看仔細些，千萬不要走馬看花，不然乾脆別看。筆者曾接到來信問些文章上早就提過的問題，同一篇文章每個人都有不同程度的收穫，希望你是收穫較多的讀者。

FRIEZE: Exit Print Load Save Options Q/D
Exit FRIEZE

▲Frieze的主目錄。

(1)Print 功能：

此功能可將螢幕的資料印出，只要在PCinstall檔中有提到的印表機都能使用。進入Print 功能後，要選擇列印文字頁或圖形頁，所以你也能用Frieze 幫你印文字頁。假如你在記憶體中也有其他長駐程式是用 Shift － Prt Sc 啓動的，那你按Print 功能後再選 Char 就會執行該長駐程式。

選Graphics 可印水平或垂直的圖形，要記得一件事：若是印出的圖不對勁，可能是你在文字頁中想印的圖形頁資料或是你Pcihstall 沒設定正確。

(2)Load 功能：

Load 可將你曾用 PC Paint Brush Plus 製作或是用 Frieze 抓下的圖顯示於螢幕上。

選好Load 後，Frieze會要求你輸入檔案名稱，此時你可輸入磁碟機代號、路徑名稱和檔案名稱。若是你所要的檔案在目前的路徑上，你就不必加上磁碟機代號及路徑名稱。下面有三個例子：

Load from：TREE·PCX

Load from：B：PIG·PCX

Load from：C：＼PBRUSH＼CUTOUT·PCC

以上的三個例子都是正確的使用方式。要注意的是，此功能只能在圖形頁使用，在文字頁別使用！你可在Basic 中用 Screen 指令進入圖形頁，再用Frieze 載入圖形；在Turbo Pascal 中用Graphix Toolbox 的 Enter Graphic 指令使用圖形頁；在Quick Basic 4.0 中先執行QBHERC.EXE在Quick Basic 中用 Screen了也可以。此外MSC5.0、Turbo C 1.5 都可以配合 Frieze 使用。

(3)Save 功能：

這是在 Frieze 中最常用到的功能。當你選了Save 後，也會被要求輸入檔案名稱，至於延伸檔名則不必遵循 PC Paint Brush Plus 的規矩以·PCX及·PCC 命名（·PCX是全頁圖形，·PCC是局部圖形的延伸檔案名）。但爲了方便起見，也避免與其他檔案弄混，筆者建議你最好是加上·PCX或是·PCC。因爲延伸檔爲·PCC，可在PC Paint Brush Plus 用 Edit 功能取出使用。Save與Load 功能在做存取時可按 ESC 中斷。

(4)雜項設定Options：

用此功能設定印表機的格式及擷取螢幕的大小。進入Options 選擇項後有三個選擇：FF·Layout和 Viewport。

PRINT: Exit Char Graphics
Exit PRINT

▲Print的目錄，可選擇印文字或圖形頁。

①FF：會送出一個跳頁的訊號給印表機，以供你印出整齊的報表。

②Layout：有許多的設定可讓你印出想印的圖形，選擇Layout 之後又會有個次選擇頁，有Height、Left、Top、Width、Units可供選擇。

Height 和width 是設定印表的長度和寬度，單位是英吋（1吋等於 2.54 公分），你輸入的數字可是小數點後兩位。比如輸入長度是 5.52 吋、寬度是 7.56 吋，適當的控制這兩個參數可做出上下或

左右壓扁的效果。

Left 參數是設定圖片印表的左限值，你可使圖印在正中央，若是不設定此值，Frieze會內定爲零。

Top 參數則是設定圖片印表的上限值，所以將 Top 及 Left 設定正確的話，可將圖片印在任何你想印的地方。而在 Layout 選擇項的最後一項 Units 我不多做說明，因爲它本是讓你選擇單位爲公分或是英吋，但目前似乎 Zsoft 公司還未完成這部分的程式，所以你會看到" Not yet available "的訊息，你還是以英吋爲單位好了。

③ Viewport：一般的抓圖程式都是抓全頁的圖，而Frieze 可以抓一小塊的圖，就是用此功能設定。選了 Viewport 之後，可用上下右左鍵來移動框框，但只能移動上方和左方，再按 SPACE BAR 就能移動下方和右方，移動好了就按 RETURN。

若想快點移動則有四段變速：一是按本來之方向鍵，二是按 Shift 和方向鍵會比較快，三是按 CTRL 和方向鍵會更快，四是按 CTRL 和 Shift 和方向鍵最快，很方便吧！快試試看。

(5)Q／D 功能：

可設定印表機爲 Quality 或是 Draft（快速印圖）。此功能在文字模式下無效，選 Draft 會印的比較快，但 Quality 印出的圖較深，在 Frieze 是內定爲 Quality。

OPTIONS: Exit FF Layout Viewport
Exit OPTIONS

▲Option的目錄之一：Layout。

## ■ 答問

以下是我整理出的一般問題，可讓你更了解 Frieze 的優缺點。

Q₁：可不可以執行 PC Paint Brush Plus 而不要 Frieze？或是只執行 Frieze 而不需進入 PC Paint Brush？

LAYOUT: Exit Height Left Top Width Units
Exit LAYOUT

▲Option的目錄，可設定許多參數。

A₁：第一個問題的答案是不行。第二個問題的答案是可以，只要在 Paint·Bat 中刪除一些不必要的執行過程即可，如在 Hercules 卡的狀態下可用下面的兩行指令達成：

```
HBIOS 1
FRIEZE EPSONFX P1 0 1 HER 720 348 1
```

建議你最好是做成 BAT 檔，否則每次都要輸入那些多的參數不是累死人了。

Q₂：請問舊版本的 PC Paint Brush 中的 Frieze 和現在新版 PC Paint Brush Plus 的 Frieze 相容嗎？

A₂：你最好別將舊版的圖型或檔案與新版混亂，它們之門還是有許多的不同。若是你想將舊版的圖型轉到新版上，就要使用 PC Paint Brush Plus 第二張磁片中的 ALTER·BAT 檔來更新，該檔利用 Debug 的功能將舊版圖型檔中的二個 Byte 改掉，而我自己測試的結果是舊版本的 PC Paint Brush 與新版的 Frieze 似乎可以相容。

Q₃：我確定我用 Frieze 存了一些圖，爲什麼用 P C Paint Brush Plus 找不到？

A₃：你可能是在不同目錄中做事而搞混了。所以在 Frieze 中做 Save 動作時，最好是將次目錄名稱一起放在檔案名稱前，這樣就不會錯了！告訴你另有一種比較偷懶且不爲人知的方法：

在PC Paint Brush Plus 的第一張磁片上建一個PBRUSH·CNF檔（CNF代表Configuration結構）。建PBRUSH·CNF的方式要你自己寫，你可以用Wordstar或是PE Turbo Editor等文書軟體來編輯，輸入的格式如下：

PCX＝〔磁碟機號數：〕〔／目錄名稱〕——放圖片資料（全頁）

TMP＝〔磁碟機號數：〕〔／目錄名稱〕——放Paint Brush的工作區

FNT＝〔磁碟機號數：〕〔／目錄名稱〕——放英文字形的目錄

CUT＝〔磁碟機號數：〕〔／目錄名稱〕——放圖片資料（區塊）

ASPECT＝實數—— 設定圖形的縱橫比

在硬碟的作業環境下才做以上的設定。PCX及FNT不需多加說明，TMP是給Paint Brush做螢幕的緩衝區用的，佔用很大的空間，若是用磁片的系統，最好是設定到第二部磁碟機，因第一張磁片一定不夠用。寫好的PBRUSH·CNF放在與PBRUSH·EXE 檔同一個目錄的地方，如此當PC Paint Brush Plus啓動時，就照著PBRUSH·CNF的設定來找檔案，同時也就設定了Frieze的檔案存取，下面有二個範例供參考：

<範例一>

PCX＝A：

TMP＝B：

CUT＝A：

UNITS: Exit Centimeters Inches Zoom
Exit UNITS

▲在Units目錄下可設定印表機之細節部分。

FONT＝A：

<範例二>

PCX＝C：＼PBRUSH＼PCX

CUT＝C：＼PBRUSH＼PCC

TMP＝C：＼PBRUSH＼TMP

FONT＝C：＼PBRUSH＼FONTS

ASPECT＝1.5

$Q_4$：Frieze可不可以抓中文字？

$A_4$：你異想天開！

$Q_5$：我Install了Frieze後，到了Show Partner的GED（圖形編輯器）中想存取圖形，但Frieze好像沒用，爲什麼？

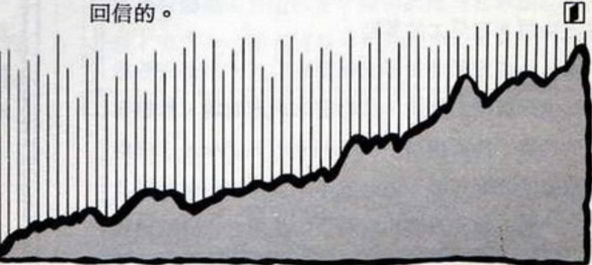
$A_5$：問的好！在Hercules中有二頁圖形頁，第0頁是從B000：0000 開始，第一頁是從B800：0000開始，要設置Frieze 的作用區則是從 PCinstall中設置。Hercules 有二個選擇，通常選第二個（第一頁），但Show Partner的GED是用第0頁，因此你只要重新在PCinstall中設定就可以了。

$Q_6$：我在文字頁下想用Frieze印字，但Frieze卻不出來，怎麼辦？

$A_6$：在有些機器按了 Shift － Prt Sc 還不夠，還要再按一下 RETURN 才行。

## ■ 後記

Frieze是個很活的軟體，相當方便，只要用熟了，就能得心應手的將你做好的圖形應用到你的程式上。有任何問題不妨寫信來互相討論，我會一一回信的。





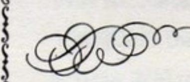

前幾個月我在應用集中曾介紹了PC Tools 及 PC Paint Brush 的操作，爾後沒多久，製做PC Tools的Centeral Point 公司又推出了版本4.XX的 Tools Delux ，其中加强了許多硬碟的服務。想必是他們了解到硬碟是未來個人電腦舉足輕重的角色，我將收集資料另日介紹。

此外，Zsoft 公司又以PC Paint Brush Plus爲新一季的主流產品，甚至還另有在Microsoft Window 下能執行的版本。由於我在十二期已經介紹過PC Paint Brush，所以有關PC Paint Brush Plus 的資料不多談了。而本期應用集教讀者利用 PC Paint Brush Plus 中的工具── Frieze ，希望能對讀者有很大的幫助。

本人一直希望能很舒服輕鬆寫程式，不必去考慮一些十分低階的問題，如動畫的細節問題，數種樂音的合奏、插斷處理（ Interrupt Service ）或鍵盤取鍵的問題等等，因此我不斷地替自己做些工具程式。前一陣子我發現有不少的使用者也碰到過相同的難題，因此我決定將這種工具程式發表出來，俾使更多人有機會做出品質優良的程式，別總是讓別人指著你的程式說：「這裡爲何不這樣……，那裡爲什麼不那樣……」。對於這些程式，我可能會先推出能抬取中文畫面及Hercules 兩頁圖形的程式，到時就不須爲畫面處理擔太多的心了。

說到這，使我不禁想到：IBM公司推出的PC系列產品爲何配備那麼的不整齊？有Hercules 卡爲單色顯示卡，有CGA，EGA，VGA，PGC 等等的螢幕顯示卡，速印表機也是種類衆多，徒增程式設計師的困擾，而且筆者相信那是許多使用者的問題。其實最主要是每個人的需要及經濟能力不同，而需要不同配備的PC。

雖然有人指出IBM公司推出的機器不易操作，軟硬體皆不夠人性化，音樂不好聽等等問題。但是事實上IBM推出的電腦是事務電腦，强調實用爲主的，而不是以玩電腦遊戲爲其主要目的。大家平心而論：電腦問世的最大需要是讓你玩game嗎？了解到了這點後，不論你的個人電腦是Apple ，PC／XT還是AT，都該視玩遊戲爲消遣，將電腦應用到現實生活才是正途。

西門孟先生你好：

從「血型占星術」上見識過您的大名，並自「精訊電腦」十二期起閱讀您的專題介紹後，對PC的應用軟體甚感興趣。但因功課的關係，一直延至此時才和您聯絡。以下請教一些問題：

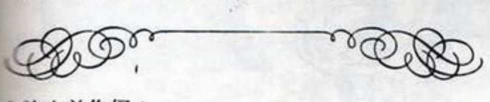
一、PC Paint Brush 的價格爲何？是向您或精訊公司劃撥購買？

二、十四期所載 Show Partner 的價格？

三、何謂反壓縮PC Paint Brush 圖形程式？而同「血型占星術」贈送，咦！買了也沒有？

四、希望這兩個軟體程式操作與書中所云相同，即為中文說明書！

台南　郭宗翰



宗翰小弟你好：

你能見到我的文章咱們就算是有緣，既然有緣，我就仔細回答你的問題：

前兩個問題我一起回答。由於牽涉到版權及一些較敏感的問題，精訊公司並不發行此類應用軟體。不過你只要找一些電腦公司或軟體拷貝中心一定可以拿到的，祝你好運！

你的第三個問題在「精訊電腦」第十二期中已有很詳盡的解說，既然你看過了，想必是有看沒有到，我再解釋一次：

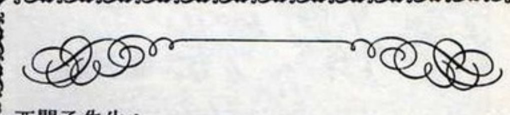
PC Paint Brush 為了讓你在儲存圖片時不必太浪費磁片空間，所以就用軟體控制將圖型壓縮起來才存入磁片。如此雖大大地提高儲存圖型的數目，但也因此無法讓你自由地用畫好的圖於程式中表現出來。我所做的反壓縮程式就是會將壓縮過的圖型反壓縮為 Basic ，變成較容易讀取的形式，你仔細看完「血型占星術」的說明書，在文內及附錄中均提到輸入一組密碼可得到該程式。

PC Paint Brush 與 Show Partner 均有中文說明書，我在第十二期、第十四期有提過，你找找就有了。

若還是看不懂，吃一些維他命或許有用。

祝你大吉大利。

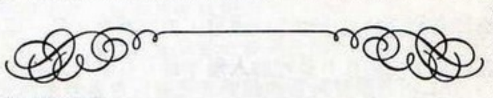
西門孟



西門孟先生：

你好，本人購買你製作的「血型占星術」，但是在說明書上圖型2.1(即十八頁的片頭畫面)却無法往下執行，變成一直在磁碟A找資料。由於找不出問題所在，只好麻煩專家你幫我解答了。

台北　朱俊佳



朱同學你好：

你的問題是典型的「水土不服」，很可能你的電腦是奇門遁甲型的不相容品種，要不就是磁片壞了，不妨去找經銷商討論看看。

最後是一名台中的讀者打電話問我問題，他說他用反壓縮程式也成功了，但載入HBasic 中的畫面後，就不知如何再進一步的製作動畫了。

其實製作動畫並不難，但要看你的標準放在那裡。若是以個人電腦所能應用的範圍來說並不是很困難，要用 Basic 來做的話，先宣告個陣列，再用 GET 指令抓取一塊圖片，接下來的就是用 PUT 指令以XOR、OR、AND、PSET、PRESET 的方式組合將圖置於畫面上。細節的部分我無法在此多談，有興趣的讀者可買些相關的書看看。



/凌依

# 凌依頻道

## 第二課：電腦發展的歷史與未來趨勢

**由於微處理機的發明，使得電腦工業的成長一日千里，也讓一般大衆得以見識到電腦的威力。**



話說今日的資訊革命和十八世紀的工業革命有許多差異之點，譬如形成的速度便截然不同；工業革命歷經了好幾代，才普遍深入社會階層，而資訊革命卻在短短的三十年之內爆發，蔚爲風氣。另一項差異是，生活在廿世紀的人幾乎都可以察覺資訊革命的來臨；而在一百多年前，美英兩國各工業城的居民，卻甚少發覺他們的社會在變遷，因爲工業革命的進行的確太緩慢了。

資訊革命在此刻進行地如火如荼，可從人們使用電腦的數量及頻率看出端倪。自從 1946 年 ENIAC（世界第一部電腦）開啓了電腦革命以來，1956 年全世界的電腦總數是六百部，1966 年是三萬部，1976 年已經有四十萬部，到了 1984 年時早已超過六百萬部；可預見的是在 1990 年之前，電腦必定會征服了我們的社會。

早期的電腦是以眞空管爲其零件，在積體電路（IC）問世之前，所謂的電腦其速度眞是慢的可憐，龐大的體積充滿整層樓，而所能動用的記憶體卻相當的少，那種電腦簡直毫無商業價值可言（現在當古董拍賣的話，或許還值些錢。）

到了七十年代中期，也就是微電腦在美國竄起之前，只有政府機關、大公司和其他大機構擁有並使用電腦。這些大電腦（因爲它們的電子設備既重且大，必須裝設在固定的基座上）主要是用在資料處理方面，例如會計、記錄儲存、科學研究、數據分析、銀行業務和飛機訂位售票等等。還好 Intel 公司的泰德•霍夫（Ted Hoff）於 1971年發明了微處理機（Microprocessor），小型電腦便很快地產生了。而且每部的售價不過幾千塊美金而已，這種價格使得數百萬的美國人擁有了自己的電腦，並發現電腦的種種用途。這些小型電腦因爲是以「微處理機」爲主體，所以稱之爲「微電腦」，他們在微小電腦體積方面的突破，讓一般大衆得以見識到電腦的威力。

而現今一般所稱之個人電腦（Personal Computer）或家用電腦（Home Computer）都屬於微電腦的範圍。個人電腦是指一個人能操作的電腦，其用途包括工程、商業、教學、研究、家務、通訊及娛樂等多方面，而其中應用於家庭者又稱爲「家用電腦」。事實上並沒有特殊的定義規定家用電腦要有如何的配備，但一般說來要具備體積小、價格低、功能多與操作簡易的優點才夠稱得上是家用電腦。目前家用電腦就像家電用品一樣的普及，足見電腦於未來的潛力如何了。

**資訊管理系統、決策支援系統和人工智慧的發展，不但充份運用電腦龐大記憶容量的優勢，更使其具有學習的能力，拉進人類與電腦之間的鴻溝。**

近年科技上的突破是一日千里，新的知識不斷出籠，資訊爆炸的時代於是來臨了。試想：太空梭飛行一次任務所蒐集的太空實驗資料，就足以印出幾千本太空百科全書；每日地球表面各處所發生的地殼變動數據，若以人工處理分析，得要花上數月的時間才夠，如此的工作效率當然無法符合這個時代的需要。因此這些資訊就有賴於妥善的管理分析，而後才能作出有益於整體利益的決策。於是資訊管理系統（Management Information System）便產生了。資訊管理系統在企業管理上尤其重要，近年國內有大量的人員紛紛前往國內專攻這門學問，足見資訊管理的人才將是資訊時代的寵兒了！

假使資訊管理系統運用得當，便能夠迅速的獲取企業體系上的各種營運資訊，使得主管能根據企業的運轉做出合理的決策，更能使企業體系的各部門分工合作、責任層次化，以達到有系統的監督各部門的運轉。

善加發揮資訊管理系統的功能可獲得以下的利益：

⑴降低成本。

⑵提高生產力和工作效率。

⑶提升決策品質。

在計算機科學的領域下，並不是只有一些程式的寫作、數學的計算、資料的結構等知識，計算機科學雖然是一門很年輕的學問，卻也相當複雜，涵蓋的範圍也很廣。處在這個時代，唯有接受此科技新知的洗禮，方能迎接未來的挑戰。接下來筆者要為讀者介紹另一種與資訊管理系統有異曲同工之妙的



決策支援系統（Decision Support System, DSS）。

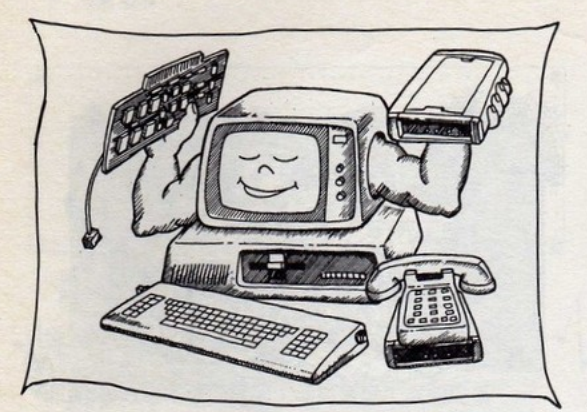
決策支援系統是利用電腦幫助決策者做非常規決策的系統，經由查詢功能，使用者可直接與電腦做交談，進而幫助其解決問題。

決策支援系統與資訊管理系統的差異是在於資訊管理系統著重於協助管理階層者做管理性的工作；而決策支援系統則提供各階層的決策者更充足的分析性資料，以便於下決策。

簡單的說，將繁多的資訊依一定的規則整理起來供使用者參考，以便能做出較正確的判斷，就是決策支援系統的工作。這類的資訊服務預期在未來必將是稀鬆平常的事。總之，決策支援系統只是「支援」你做事情，若有更高的要求，則必須求助於人工智慧（Artificial Intelligence）了。

說到人工智慧，依字面解釋是人類賦予電腦的智慧，也就是說原來以人類的思考力和判斷力來解決的工作，轉由電腦以它被賦予的人工智慧來解決。人工智慧的研究範圍包括了自然語言（人類的語言）的處理、知覺與圖形識別、資訊的儲存和取出、機器人學、遊戲、問題的解決、自動程式設計和專家系統等等，這其中又以專家系統和自然語言最為重要。

自然語言是指能以人類的語言和電腦對談，而不






需要依靠其他的程式語言，這種兩者關係的更上層樓，不但大大地拉進人與電腦之間的鴻溝，並能讓任何人操作電腦。如此一來，電腦必會成為我們生活上和工作上的好幫手。

事實上人工智慧的發展走向之一是將許多專家的知識、經驗轉變成可供其他人參考或判斷的資訊。有了這些資訊就如同擁有了一流的顧問團，這種又經濟又有效率的科學技術就是人工智慧所致力發展的項目之一——專家系統。

專家系統是一種具有專家知識的資料庫，而以一種邏輯論來解決現實問題的電腦系統。它是根據特定領域的專家知識和經濟架構而成。當使用者鍵入相關訊息時，專家系統就針對其特定領域之問題，以邏輯推論出正確的解決方法或可行的建議，以供參考使用。因此專家系統具有下列特色：

⑴具有高度效率的專家能力，能夠解決現實生活中的複雜問題。

⑵只能處理某一特定領域之問題。

⑶有一套合理之推論法則和解釋規則。

⑷能提供建議和解決方法。

一位專家的形成，除了豐富的學識之外，還需要累積多年的經驗，所以培養不易。不過值得慶幸的是，人工智慧已經能做到集合人類專家的經驗，達到速成專家的目的。

電腦除了擁有龐大的記憶容量外，人工智慧的發展更使得電腦具有學習的能力。它能記取經驗避免重蹈覆轍，並且規避了一切可能造成失敗的因素，而達成人類所賦予的任務。這種累積經驗和學習再生的能力，的確提高了電腦的功效，也使我們能以最簡便的途徑，由一個門外漢一躍而成為專家，這都是人工智慧帶來的利益。

以上所說的是電腦目前及未來的走向，其實電腦的計算速度、記憶容量、主機體積都還需要大幅度的改進。此外區域網路的發展也正在進行中，在數年後，當這些技術都較為成熟後，電腦的應用層面會更廣，使更多人受益，而使人類文明受到革命性的影響。

**透過人類天馬行空的想像力，輔以落實的科學技術，許多科幻作品中的美夢皆可成眞。**

未來辦公室的一天。

景：早晨八點零五分，在一家大公司的訂單處理部門。

凌依遲到了，他匆匆走過一大排電腦終端機，機前操作員的手指飛快地敲著鍵盤，螢幕上光點閃閃。凌依迅速地溜進座位，啓動桌上的終端機——

「你遲到了六分鐘，凌依！這是這個月的第五次，這一年的第二十九次。在今天的休息時間去見你

的主管吧！我已經通知他了。」

「去他的！」凌依暗罵了一句，「這下麻煩了。」他嘆了一聲，開始把一疊客戶訂單輸入電腦。

過了兩個鐘頭，「今天到目前爲此，你輸入了201份客戶訂單，不及你的平均速度231份，怎麼回事？凌依！等一下的休息時間去見見你的主管吧！我已經通知他了。」

當他走向主管的辦公室時，頭劇烈地痛了起來，心裡直想搗爛那部電腦系統。

---

上面是以筆者爲主角的科幻短篇，事實上科技與科幻的競賽一直在進行著，有時科技的進步甚至比科幻小說家的想像還快，有時聽朋友提起一些新的電腦或是新程式的功能，簡直就比科幻小說還誇張，近幾年來這種現象更多。但有些則是科學家根據科學幻想小說家的構想來設計新東西，在電動玩具及娛樂軟體界就是如此。

科技有一定的進展速度，但人類的想像力卻是天馬行空的；有許多客觀因素會影響科技的進步，但想像力的發揮就容易得多了。過份鑽研技術上的突破，而缺乏想像力所賦予的創意，會使產品的評價大打折扣；同理想像力發揮的天花亂墜，卻沒有實用的技術來配合也沒意義。

初學電腦的人千萬不可有這兩種心態，一是認為電腦太難了解了，看別人好像都很強，以致被其他人蓋的自慚形穢，而覺得自己大概沒有學習電腦的慧根，這種人屬於「自卑型」。第二種人是才懂得一些皮毛，就開始讓自己的想像力「發酵」，發的不倫不類，沒有任何的理論作根據。更甚的是這種人很喜歡向別人發表自己的構想，此類型的人歸類爲「柏拉圖型」。我舉出這二種人並不是要讀者去將別人歸類，而是要你自己反省看看有沒有這些症狀。筆者所建議的藥方是要少開口，多多閱讀相關書籍，整理自己所得到的知識，將你的想像力與技術知識（Technical Know-how）做均衡的分配，相信對你的電腦功力必定大有幫助。

事實上許多電腦如「異形」、「星際大戰」、「星艦迷航記」、「機器戰警」，以及電視影集如「霹靂遊俠」和「黑鷹騎士」等都是我們較熟悉的科幻影片，電腦在其中的表現處處可見。雖然有些過於誇張，但仍有不少的眞實性，如「機器戰警」中的生化機械人，「霹靂遊俠」中 夥計 的語音合成技術，都是正在發展的技術。我們目前所能看到的許多電子產品及電腦軟體，在十年前簡直比科幻小說還誇張呢！因此筆者認爲：

科幻作品中要有科技上的可能性支持才會暢銷，而科技產品若沒有攙加一點幻想的成份也不會成功的，你說是不是呢？

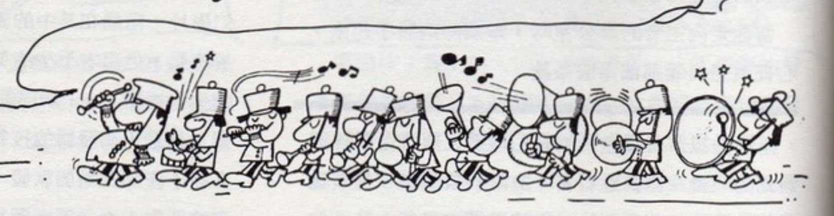


/ 徐政棠

SEGA

# 快捷速度挾帶擴充潛力 家庭遊樂器的新寵兒

# *Master System* 試車快報



## ● 開場白

在「精訊電腦」十七期中，筆者曾發表一篇短文，略加評論了目前市面上的家庭遊樂器——PC Engine、Master System及任天堂。其中又以Master System這台機器在市面上比較少見（想買也不易買到！），因此筆者在經過一段時間的使用後，決定介紹一下這部機器的性能及使用經驗，以饗讀者。

## ● Master System剖析

Master System（以下簡稱MS）是SEGA公司繼SEGA MARK Ⅲ（以下簡稱MKⅢ）之後推出的新機種。它的外型和SEGA公司銷往美國的機種十分相似（在美國出售的家庭遊樂器也叫做Master System，但內部功能和MKⅢ相同)，乍看之下很容易搞錯。

一套MS的附件包括了一個電源裝置，二支搖桿和一個連接電視用的轉換器。

許多人都認爲MS這台機器相當於一台MKⅢ，加上一個FM音源以及連發裝置。事實上，MS在硬體及執行速度方面仍和MKⅢ有不少相異之處，留待後述。現在先讓我們看看MS上的各項功用：

(1)Rapid：連射裝置

在任何時間你都可以各別設定二支搖桿上的Ⓐ、Ⓑ按鈕是否要連射。舉例來說，你想要讓第一支搖桿及第二支搖桿的Ⓐ鈕能夠連射，那你只要按下Rapid鈕不放，再按一下欲設定爲連射的按鈕（即第一和第二支搖桿的Ⓐ鈕），然後再放開Rapid鍵就好了。

當連射設定完成後，你會發現電源指示燈不斷閃爍，表示現在有一個以上的按鈕正處於連射狀況。欲取消原先設定的連射，只要依上述步驟再設定一次原先有連射功能的按鈕即可。

(2)Pause：暫停／恢復

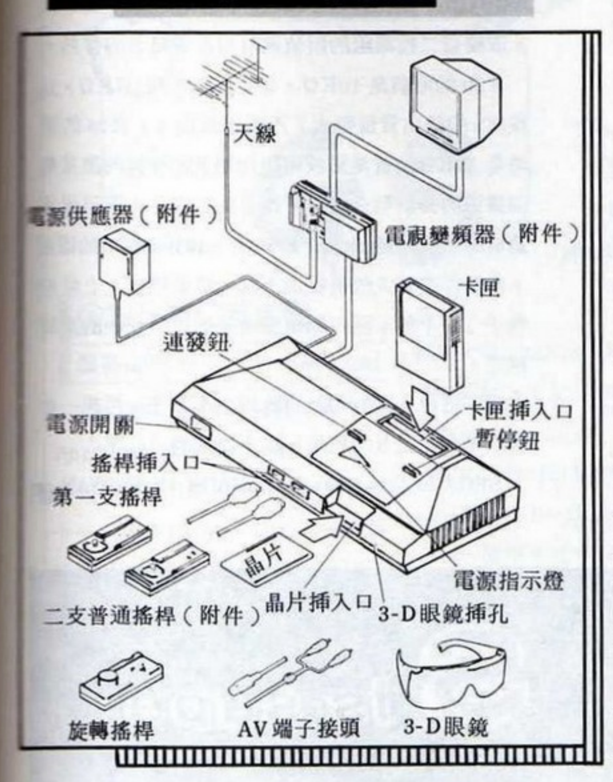
但可能會因遊戲的不同而有不一樣的功能。

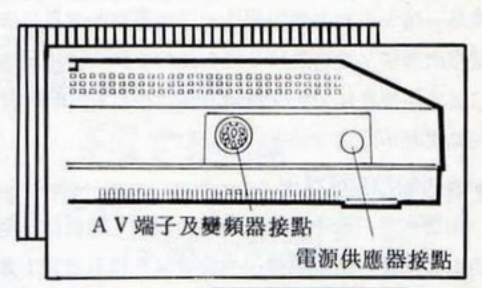
(3) 3-D Glasses：

有些卡匣需要配合SEGA公司所推出的3-D眼鏡才能進行遊戲，這就是連接3-D眼鏡所使用的插孔。目前須配合3-D眼鏡使用的軟體有「立體空戰」（Zaxxon 3-D）、「迷宮作戰」（Maze Walker）及時空戰士（Space Harrior）。

(4)電源開關。若你不插上卡匣而打開電源，可以聽到長達一分鐘以上的「時空戰士」主題曲。

## Master System接線圖




背面圖

(5)電源插入孔。

(6)輸出端子：

從這個九針的插孔可連接所有的輸出設備，例如AV端子、連接到電視上的射頻產生器與RGB 等等。但RGB 似乎要日本原裝電視才有相互配合的端子，因此效果不詳；其中又以採用AV端子的情況較普遍。

### ● MS與MKⅢ的比較

在使用MKⅢ時，筆者發現它的搖桿插座中有二個接地點，當時正好在玩「赤色光彈」，覺得那個 PAUSE 鍵裝在主機上實在太麻煩，於是就把主機打開做了一點更改，把線路連接到搖桿接頭上。但是在MS 上就辦不到了，因爲MS只有一個接地點；換句話說，MS比MKⅢ多了一個按鈕般的接點，至於功能則不詳！

MS的執行速度比MKⅢ快了一點，這個好處把我整得慘兮兮的，不知如何形容才好。因爲這個「優點」，使得原本駕輕就熟的遊戲，如今變得困難無比，例如「魔界列傳」、「時空戰士」都各別讓我花了二天功夫鑽研，結果前者勉強打完，而後者仍無法再一次看到結局。唉！退步！

談到MS的音效，不知道是什麼因素，使得它略有瑕疵，反而不如加上FM音源的MKⅢ。關於這一點不太容易說明白，我只能說是某一個聲道發聲時會伴隨著一陣微弱而明顯的雜音(直到 1988 年 2 月以後的機器才有改進的現象），但是FM音源卻沒有這種現象，實在是令人不解。

某些早期的遊戲（如「魔城傳說Ⅰ」）不能在MS上執行，但卻可在MKⅢ上運作自如。這一點又再度證明MS和MKⅢ內部結構上的不同。既然MS作了那麼多的改變，由此可以預知在短期內，SEGA公司不會推出SEGA MARKⅣ！因此一心想買SEGA MARKⅣ的玩家，可能得等上一段時間了。

MS內部機板上有一個 50 脚的擴充槽，卻不知道它有什麼作用，但是在MS內部的底殼四週可以看到四個卡筍，不難想像到日後推出的擴充設備，可

能是一塊大小和主機板相仿的週邊設備。究竟是加强畫面效果？還是讓ＭＳ擁有能夠做到大型電玩的三度空間捲動能力呢？這個答案或許只有SEGA公司知道吧！

**● 讓你的MS更强力**

如果你是一個十分重視音效的玩家，相信你一定也有和筆者一樣的願望——要求ＭＳ沒有雜音！如今我不得不承認自己的夢想實在是遙不可及，但是手中的這台ＭＳ的確有了小幅度的改良。如今只有拋磚引玉，希望有其他高手指引，能夠共同改善MS的線路，使FM音源的效果更上層樓。

接著是拆下MS背後的大顆螺絲，揭開MS 的外殼，一探其內究竟的時刻了。在ＭＳ主機的左側你可以找到一塊銀白色的散熱片；在散熱片下方是一枚八隻脚的C 358 ，而右邊是FM音源的主腦 —— YM 2413 。現在看看C 358 上下的電阻 R 20 及 R 24，改變這二枚電阻的阻值就可以改善ＭＳ的音效。

R 20 的阻值是 10KΩ，筆者建議改成 47KΩ，這樣MS 的輸出音量較大（不改也無妨）。R 24 的阻值是 33KΩ，就是這枚電阻控制 FM 音源內部某幾個聲道的强弱混合比率，雜音就是混合比率過强所造成的。筆者建議採用 22KΩ～ 12KΩ左右的電阻，當然得依各人的喜好而不同。阻值越小，「時空戰士」（不插卡匣打開電源所奏的音樂）中的高音越强。

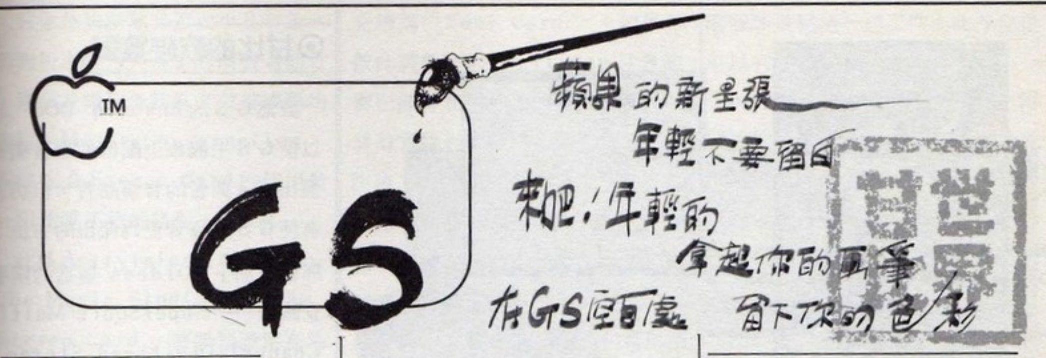
寫到這裡，該說的話也說得差不多了。再提一件事吧！看看ＭＳ的底部，你不難找到一行字：

SEGA Enterprises Ltd. MADE IN TAIWAN





/葉堂祺




## ⊙甘比新口味櫥窗

### ■界面新秀——Ramkeeper

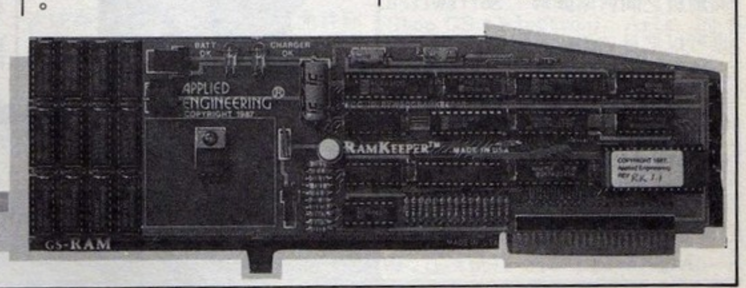
以製造界面卡而享有盛名的 Applied Engineering（AE）公司，爲GS開發出一張新的界面卡—— RamKeeper 。由產品名稱就可以推想出它與GS的RAM Card 一定有所關聯。這張界面卡的功用是用來保留RAM Card 內的資料，尤其在GS電源關閉後，六個小時內RAM Card 中的資料都會保留；使用此卡可使你將GS的一些記憶體設定成“Electronic Hard Disk”使用。

RamKeeper與GS-RAM、GS-RAM Plus、Apple Ⅱ GS Memory Expansion Card 及其他大部份GS的RAM Card都可以互相配合使用。此外，RamKeeper有兩個RAM Card 插座的特別設計，所以你可以將兩張RAM Card 同時都插在RamKeeper上；這樣一來，使用者就可以打破記憶體擴充槽只能插一張RAM Card 的限制。因爲如果沒有RamKeeper，則第二張RAM Card 勢必要插在記憶體擴充槽以外的擴充槽，那麼這張RAM Card 就只能當做RAM Disk使用，而無法成爲65C816的16 MB 記憶體的一部份。如今RamKeeper可同時插上兩張卡，無疑的，經由記憶體擴充卡只能擴充到8 MB 的限制也可以一併解除。

### ■圖案百科——Show Off

Broderbund出品的Show Off可使你很簡單地使用GS的超高解析能力，將文字、圖形要素（如綫條、方塊和圓圈等等）放在圖形頁上，也可以將這些要素與Print Shop 或其他繪圖程式上所獲得的圖案混合使用。

此外Show Off還提供一個圖案資料庫，利用其中的邊框及圖形可加強你的作品，提高成品美感；並且還可以將所有圖片以幻灯片方式展示，進而成爲一張自動啓動、自動展示的磁片。另外，在整個展示過程中，你可以隨時加入或刪除圖形，以進行編輯幻灯片的工作；再者Show Off還可以列印自行設計的3.5吋磁片標籤以供使用。




AE的界面新品：Ramkeeper




豐富的圖案資料庫：Show Off

## ■桌面附件多工程式——Softswitch

Softswitch 可以直接切換成ProDOS 8 或DOS 3.3 的模式，不需要再回到Desktop 上，重新選擇程式執行，省下了等待重新載入程式的時間。一旦你使用了Softswitch ，所有的程式都可以與Control Panel 共存。此外這套程式還有一項特點，那就是可以在使用繪圖軟體時（像Print Shop 、Fantavision 、Blazing Paddles 等），在高解析和雙倍高解析之間剪貼圖形。Softswitch 也可以把目前的程式狀況存到磁片上，以便日後重新執行設定程式；但對於Game 而言，Softswitch 並沒有這項功能。

### Softswitch小檔案

定　　價：US$59.95
基本配備：512K,3.5吋磁碟機，ProDOS, 16
出版公司：Roger Wagner Publishing, Inc. 1050 Pioneer Way Suite P El Cajon, CA 92020 (619)442-0522




多工面貌的桌面系統：Softswitch

## ⊙甘比的軟硬宴饗

雖然GS的Ensoniq DOC 足以使GS主機板上配備的單音喇叭發出令人興奮的音響品質，但仍然有使GS的聲音更為傑出的方法：那就是加上MDIdeas 製造的兩張立體卡—— SuperSonic Multi-Channel Digitized Stereo Card 和SuperSonic Digitizer。這二張卡是分開出售的，但却必須要合在一起工作；此二產品皆附有Demo Program Disk ，以供你了解該產品的特點。接下來分別介紹這兩張卡。

## ■Stereo Card

Stereo Card 通常都插在第二個擴充槽上，再透過連接綫通過GS 的背板孔接到立體音箱上，同時還要把另一條兩針的連接綫接到GS主機板上的Sound-Expansion Connector 。Stereo Card 的附屬軟體中有一張Music Construtionn Set Player Demo Disk 。此展示磁片展現了Music Construction Set 的使用界面與完美的和聲能力，此磁片啓動後，你可以看到一排音符横列過螢幕



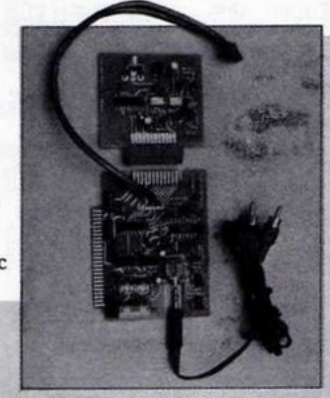

，但你無法調整音量大小及音效。而對於喜歡古典音樂的消費者而言，當GS的許多特殊音效被表現出來時，Music Construction Set配合Stereo Card的使用是一項相當不錯的搭配。

此外Activision公司所寫的The Music Studio 也能使用Stereo Card，將樂器設定在右邊或左邊的頻道上發聲。MDIdeas宣稱Broderbund、Great Ware Software、Electronic Arts等公司皆會發展使用此Stereo Card 的軟體。目前 PBI Software Inc. 已經爲此卡發展出下列遊戲程式：Sea Strike、Cavern Cobra、Monte Carlo、Tower of Myraglen、Strategic Conquest Ⅱ和Alien Mind等。

## ■Digitized Card

此卡是插在Stero Card背部的「金手指」部份，所以並不會佔用另一個擴充槽。此卡另外還有一個RCA 插座，能夠從立體音響、CD唱機和卡式錄音機輸入聲音，也能從麥克風輸入，不過效果較差。Digitizer 每秒鐘接收 32000 個聲音單位，也就是說ⅡGS每秒鐘要耗用約 32 K 的記憶體，因此你最少要有 7 Megabyte 的 RAM 。

當Digitizer 安裝完成後，你必須進入控制面板，設定第二個擴充槽爲"Your Card"。如果不做此調整，則Digitizer 只會演奏已經存在磁片上的音樂，而不會將聲音錄到記憶體中。完成上項工作後，再啓動GS進行調整音量的工作。在演奏音樂的同時，有一條水平綫會在螢幕上跳動，你可以藉此設定音量，調整卡上的活動旋轉鈕，直到波狀綫條接觸到螢幕的頂端和底部。


形影不離的音效双傑：Stereo Card(上)、Digitized Card(下)。

Digitizer 的Demo 程式可讓你輸入音樂（或是其他任何聲音）進入到記憶體中，然後重新演奏一次或存到磁碟片中；當然也允許你自磁片中載入音樂演奏。

以上是指輸入單音聲音的方法，此外你也能夠輸入立體的聲音，只是比較麻煩。首先你要先載入左邊頻道的聲音，然後再載入右邊頻道的聲音，並且設定延遲時間，如此兩個頻道便能一起工作；此外你也可以利用改變配置（Change Configurations ）的目錄，用開始的延遲時間功能模仿立體音效，以創造回聲的效果；此軟體還可以讓你調節音量和頻率。

**Stereo Card/Digitized Card 小檔案**

定　價：每卡美金59.95
基本配備：1MB
出版公司：MDIdeas
1163 Triton Drive
Foster City, CA 94404

## ⊙甘比消費熱線

### ■蘋果的休閒購物中心

自去年十月中旬起，Apple 公司爲了吸引顧客對Apple產品的注意，特別成立了一種叫"Open House"的休閒購物中心。在Open House的會場，陳列了十台Apple ⅡGS、一台Apple Ⅱc 和三台Macintosh ，並展出在Apple Ⅱ上一些受歡迎的軟體，其中包羅了教育、娛樂、家庭與商業等類的軟體；如Activision的Paint Works Plus；Broderbund的 Print Shop GS；Electronic Arts 的 Instant Music 和The Learning Company 的Reader Rabbit 等。

在會場並舉辦購買週邊設備的折扣活動。凡一起購買下列四項週邊設備，可享有五十元美金的折扣優待：①Apple 3.5"Drive, ②Ap-



ple 5.25″Drive, ③Personal MODEM，④ⅡC或ⅡGS的Memory Expansion Card 。而購買下列兩項產品，則可以享有一百元美金的折扣優待：① Image Writer Ⅱs，②Hard-Disk Drives 。

此外會場還出售一支叫 " Beginner's Luck " 的錄影帶（只有 VHS 規格），這支錄影帶的內容是一些Apple的使用者，說明他們爲何會喜歡Apple 的產品。同時Apple宣稱就算你已經是一位Apple的愛用者，該影片仍然值得您去購買。

## ■儲存資料的新設備

目前已經有一些小規模的公司，爲Apple Ⅱ發展出CD-ROM Drive 和Data Disk ，但是Apple公司希望在點燃CD-ROM 市場戰火的同時，也推出他們自己設計的CD-ROM Drive。同時也定出硬體和軟體的標準規格，給Apple的CD-ROM 產品使用，此外也會鼓勵更多的軟體發展公司，爲新的CD-ROM 開發產品。當然CD-ROM也會與Apple ⅡGS 結合使用，屆時ⅡGS 的圖案檔案和聲音檔案，都可以因爲CD-ROM 的龐大空間而解決了儲存的問題。一個CD-ROM 可以儲存500 MB 的資料，屆時要ⅡGS 講故事、唱歌、做百科全書等工作都不成問題。

## ■更新版的作業系統磁片

台灣地區自二月中以後所賣的GS，均爲新版本，產品系列號碼的前三位爲801以上，所以不用找經銷商更換 新 版的ROM晶片或VGC晶片。同時隨新版本GS所附贈的Apple ⅡGS System Disk 也改爲3.1版，而新版本的系統磁片，以新的Finder程式代替原來的DeskTop 程式。Finder是一個具有彩色功能，更像麥金塔且以老鼠控制的桌面系統；不過該系統磁片的 ProDOS 版本，還只是ProDOS 16 1.3版，所以仍然是8-Bit Code程式，無法發揮GS的超強功能。至於眞正的16-Bit Code ProDOS ，則要等到ProDOS 16 2.0版問市。

# ⊙甘比技術講座

## ■ProDOS 16作業系統篇

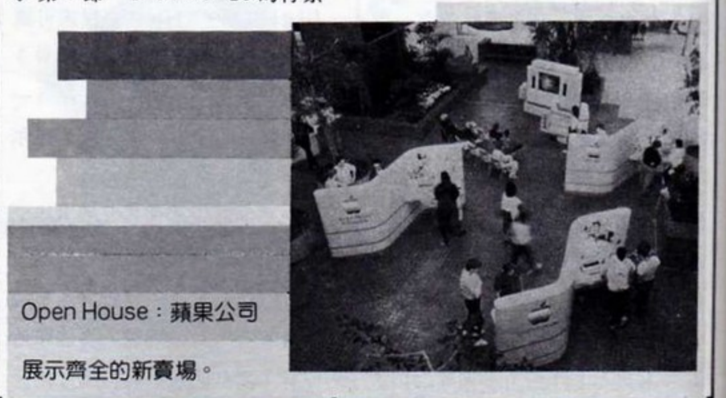
### 第一章簡述ProDOS 16

◆ 第0節 ProDOS 16的背景

ⅡGS是Apple Ⅱ系列電腦中最新的一種機種。她的65C816微處理機，使她能成功地模擬了6502的功能，而介於8-Bit 和16-Bit 之間。目前大部份Ⅱ+、Ⅱe、Ⅱc的程式，均可以直接在ⅡGS 上執行，並不需要做任何的修改。

爲了要保有相容的能力，ⅡGS需要有兩種作業系統，Pro DOS 8和Pro DOS 16。Pro DOS 8是給標準的Apple Ⅱ 使用，而ⅡGS使用Pro DOS 8 是爲了要使作業方式成爲模擬狀態，以便執行標準的Apple Ⅱ 程式。Pro DOS 16是一個爲GS而新發展的作業系統，它可以發揮一些GS的獨有功能；GS使用Pro DOS 16時可將作業方式改爲自然模式（16-Bit），以便執行GS的程式。

不過GS的使用者，也不需要躭心應該載入那一種Pro DOS 作業系統才適合，因爲GS在載入一個程式的同時，會自動地載入適當的



Open House：蘋果公司展示齊全的新賣場。




作業系統來配合。

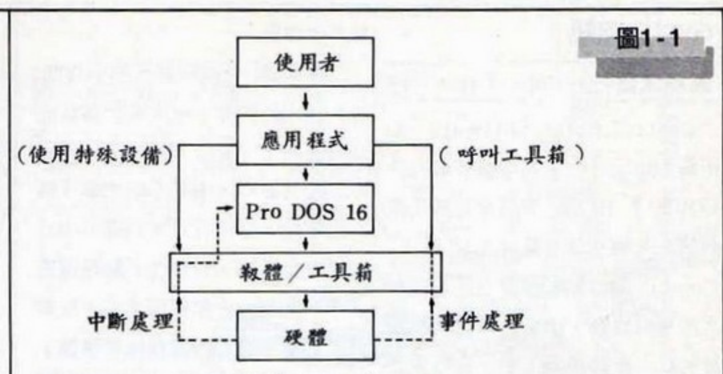
◆第一節　何謂Pro DOS 16

Pro DOS 16是GS作業系統中的核心部份。雖然其他像System Loader也是所有作業系統的一部份，但Pro DOS 16仍然是其最主要的部份。Pro DOS 16負責管理建立和修改檔案，以及將檔案儲存到那一台磁碟機或是自那一台磁碟機載入檔案等工作。它同時也傳送中斷訊息給中斷處理器（Interrupt Handles），也控制了GS的作業環境（Operation Environment）的中心部份，像路徑名稱的前置字首（Pathname Prefixes）等。

◆第二節　GS的程式階等

圖1－1是程式師與GS之間關係的方塊圖。各個方塊說明了其在系統中的垂直階層的地位關係，箭頭說明了兩個方塊之間的流程控制，或由一個階層到下一個階層的關係。在系統的最高階層為程式設計師或使用者，他們直接在GS上控制或執行程式。在系統中，應用程式直接與下一階層的軟體交互作用；在GS上，作業系統與每一個低階軟體都有交互作用的關係存在，如內建的韌體（Firmware）和工具箱常式。這些常式直接控制了組成電腦硬體的開關、指示器和輸出／輸入設備。

由圖1－1中，我們還可以看出




Pro DOS 16是介於應用程式和電腦硬體之間。一個程式設計師並不需要知道硬體設備使用的細節問題，只要用作業系統呼叫常式即可，作業系統會轉換呼叫常式成為適當的命令給與系統連接的設備。最低階的軟體，是介於作業系統和硬體之間，它包含有兩個部份：①韌體（Firmware），由傳統的ROM基礎常式結合而成，專門處理特殊的I／O、中斷控制和記憶體分配使用的工作；②工具箱（Tool Box），由龐大的組合語言常式和各階層所有有用的巨集程式所構成。

Pro DOS 16能夠直接使用GS的韌體和工具箱，但是程式也一樣可以使用。換句話說，可以直接呼叫工具箱，直接作I／O動作，程式可以跳過Pro DOS 16，直接與低階的系統軟體發生交互作用。由向上的箭頭可知硬體將中斷處理分別傳送給韌體和Pro DOS 16，將事件處理透過呼叫工具箱，傳送給應用程式。圖1－1說明了在GS上使用者與系統間各部份之間的關係，讀者仔細研究此圖，就能對Pro DOS 有一個粗淺的概念。

## ⊙甘比的小秘密

GS的文字可以更改，那麼游標形狀是否也能改變呢？當然可以！只要按下 CTRL － 6 ，接下來所按的任何鍵，就會成為游標，以代替原來的閃動方塊的游標形狀。不過也有幾個鍵無法設定成為游標形狀，像 ↑ 、 ↓ 、 → 、 ← 、 (蘋果鍵) 、 Option 、 Shift 、 Tab 、 ESC 、 CTRL 鍵等。如果想要恢復成原形，只要按下 CTRL － 6 ，再按下 Delete 鍵即可恢復成原來閃動方塊形狀。此外GS本身有時鐘，想要查看時間，就必須要進入控制面板，但是你也可以打 CALL-151 ，進入監督程式中，再打入 ＝ T ，即可看到時間了。

## ⊙甘比熱訊

### ■補述篇——Copy Ⅱ plus V8.2

Central Point Software 公司為Apple Ⅱ 系列電腦所寫的COPY Ⅱ PLUS ，如今又推出最新的8.2版。此版具有3.5″ Bit Copier 的功能，並附有近百種程式的拷貝參數，能將大部份具有保護的GS軟體拷貝下來。此外8.2版還能充分利用GS的龐大空間，達到快速拷貝3.5″磁片的效果。對於GS的使用者而言，8.2版無疑是個救命程式；因為不但以前的GS軟體可以拷貝下來，而且88年之後所推出的GS軟體又不做保護，那麼玩GS就不會太乏味了！

### ■ 十八期勘誤篇

①86頁，晶片Viedo Graphics Controller的簡寫應為VGC，誤植為VGS。

②86頁，GS的個人MODEM 價格應為14,350元，誤植為1,435元。

## ⊙甘比健診中心

歡迎您來到健診中心，本中心提供的服務相當多，請您善加利用，筆者也會竭盡所能解決您的任何疑難雜症。但在此必須先聲明一點，筆者目前仍是一位學生而非GS之銷售人員，因此有關GS主機及其週邊的價位，也只能以我所知私下告訴您一個概況，而不便在此專欄中刊出確定的數字，敬請各位包涵。

葉先生你好：

拜讀過「精訊電腦」第十八期的「甘比的世界」後，有二個疑問想請教你：

一坊間的書店、中華（或光華）商場等地，都沒有GS相關的中文或原文書籍，只能從「精訊電腦」不定期的介紹略探究竟。反觀IBM PC的書籍卻從硬體IC解剖到軟體程式拷貝樣樣皆有。而且GS代理商大都處在被動狀況，不知提供情報，也不急著打廣告宣傳，有一點像皇帝不急，急死太監。

二、GS是否能仿效Macintosh之超低價攻勢，再創第二個銷售高潮？

---

賴讀友您好：

目前坊間有關於PC的書籍會如此豐富，是有其原因的：

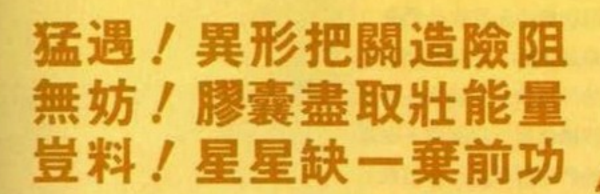
①PC的出品時間長，自1981年起，至今約有七年。在多年前大家瘋狂Apple時，就已經有人開始為PC在台灣的前途拓荒了；所以PC今日的成果，皆是前人辛勤奮鬥留下的碁石堆砌而成的，這就是「前人種樹、後人乘涼」的最好例證。而GS自86年耶誕節問市起，至今也才一年多，您要求一個只有週歲的嬰兒，與七歲的兒童，處理一件相同的事，似乎不合理吧！

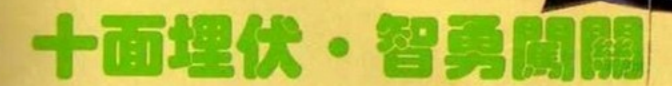
②筆者曾經將Apple ⅡGS System Disk User′s Guids翻成中文，請出版社代為印行，但出版社以GS的使用者太少為由，拒絕出書。試想在沒有任何出版商願意出書的情況下，那來的中文書？所以筆者目前正著手於進行於收集原文技術手册，透過筆者成立的聯誼會力量，進行中文書的編寫，和中文系統的嘗試開發，以推動GS。

③目前台灣只有少數幾家公司引進GS的軟體，以及與國外連線收集資料等等（其他方面在此不便說明，有興趣讀者可以向筆者私下洽詢）。

綜合前面所說的，要推廣GS，只有靠我們這些使用者親自來做才行，也只有我們才能靠訴你GS好在什麼地方，正點在那裏。

因為Macintosh 512ke是Apple早就停止生產的Macintosh機種（Apple的Macintosh 系列主打機種為Macintosh Plus、Macintosh SE、Macintosh Ⅱ），為了配合Apple 創立十週年，才重新上線生產，並且在硬體上做些改進；如增加了十個數字鍵於鍵盤右側、磁碟改用800K（原來為400K）和外表顏色改為銀白色（原來為米黃色）。同時台灣只有一千套配額，並以特定對象（學生）為指定客戶，故無法要求GS比照此法。




〈故事〉

宇宙曆×××年，人類的科技已發展到相當高的水準，同時也在太陽系各星球建立太空移民站。但是突然出現了一批來自艾伊利亞星球的外星人，他們佔領了第九號太空移民站，該站的王妃也被凍結在棺木內長睡不起，同時艾伊利亞人在該站內外建立了各式各樣的防衞裝置；更可怕的是——他們要以該站爲基地，做爲侵略地球的跳板!!

地球聯邦總部得知後，深怕引起人們的恐慌，決定派特遣人員潛入該站，破壞基地，並救出王妃的棺木。而這個重擔就落在Mary 及Edger 身上了！

〈簡介〉

如果讀者是大型電玩的常客，相信對此遊戲不會陌生。「十面埋伏」的最大特色是能同時供四人進行遊戲，而其細緻的立體背景及動聽的音效更使它顯得格外出衆。如今SEGA將它搬到MK Ⅱ上，由於受硬體的限制，最多僅能供二人進行遊戲，背景也無大型電玩般地細緻複雜。但以家庭遊樂器的標準而言，「十面埋伏」已是一個水準以上的作品。

本遊戲共有六關，每關都必須取得一把鑰匙方能過關；在過關的同時，也得找齊五個星際能源，方能進入第六關做最後決戰。

〈操作方法〉

開機後，待標題畫面出現時，按Ⅰ／Ⅱ控制器選擇進行單／雙人模式。

①無噴射載具：Ⓐ鈕爲發射武器；Ⓑ鈕爲跳躍，圓盤左右控制行進方向，下方爲蹲下。在出口處，若身上有鑰匙，按圓盤上方便可打開大門，進入下一關。

②有噴射載具：Ⓐ鈕爲發射武器；圓盤控制飛行方向。在出口處按下Ⓑ鈕，便可打開大門。

〈物品〉

①星際能源：黃色的星形記號，每關都有一個，唯有找齊五個，方能進入第六關。

②噴射載具：重要的交通工具，每關均有一個。沒有它，在過關時便問題重重，而在過關後會自行消失。

③時鐘：方便的工具，可將畫面上的敵人凍結一段時間。

④膠囊：共有三種。黃色膠囊取得後，可於短暫時間內無敵；橘色膠囊有二種，一種能恢復防護衣的能量；另一種取得後，則可消滅畫面上所有敵人。

〈技巧〉

①每關的鑰匙都是由一位大頭目保管，解決他後方能取得。本遊戲的一些特殊物品，大多隱藏起來

，需用武器射擊才會出現；最好能儘量找出（尤其是恢復能源的膠囊），否則勉强進入第六關也是死路一條。

②消滅了艾伊利亞的怪物後，都會留下得分球，取得後才能增加得分，故多多益善。得分到一程度時，便能提升等級，同時也能增强武器威力及射程範圍。

③進行雙人玩模式時，由於物品並無增加，所以噴射載具僅有一件，各種膠囊也僅有一個。二位玩者必須相當有默契，發揮分工合作的精神才有可能過關。比起以往的雙人遊戲，「十面埋伏」是難了點！不妨先看看示範畫面，會有所助益的！

〈最高機密〉

各位好！我是聯邦總部最高統帥——羅得將軍，相信各位已了解到事態的嚴重性。上次任務的執行，

標題畫面。

功敗垂成，Mary 及 Edger 也壯烈犧牲了。但我們事先曾在他們身上裝置了記錄通訊器，能將他們思考時所產生的思維波加以捕捉，轉換成訊號送回總部而予以記錄。是以我們擁有他們執行任務一切過程的記錄，希望在你們看了之後能夠得到一些經驗，不要重蹈他們的覆轍。以下就是 Edger 思維波的記錄……



Mary 對抗第一關的守關大將。

× × ×

聽完了簡報，工作人員在我們身上裝了不知名的新型儀器，據說能將我們的思維波傳回總部。眞是的！連思考的自由都沒了。穿上防護衣、搭上太空船，朝著目的地——第九號移民站而去，在長官們的祝福下，我們開始了這項艱鉅的任務。

× × ×

終於降落到移民站，此處的敵人



Mary 在第二關發現了可暫時無敵的物品。

並不十分棘手。往右走，在我的掩護下，Mary 順利取得了噴射載具，靠它的幫忙，一路向右飛去，一會兒就看到了星際能源和時鐘，眞是一個好的開始。到了盡頭，看到了守關的異形，眞像一隻貓頭鷹，口中還會亂吐子彈，但我 Edger 豈是泛泛之輩，兩三下就解決了牠，同時也取得了鑰匙。但由於剛才激烈的戰鬥，防護衣能量所剩不多。

從剛才一直保持沉默的Mary 終於開口了：「你瞧!! 出口下方的地道頗有蹊蹺!!」於是我以蹲姿進入，到了盡頭竟然什麼都沒有。於是朝著牆壁射它幾槍洩恨，沒想到在左方出現了一個膠囊，拿取後竟恢復了能量；興奮之餘，急急忙忙地進入第二關，迎接下一波的挑戰。

註：打完了守關的異形後，向左回到最早開始的地方，會出現一顆子彈，吃了之後會增加五千



又在第三關守關大將的附近，發現可暫時無敵的東西。

分。

進入第二關後，才發現身在一處洞穴中，原來這座移民站是由漂流的隕石改造而成的，難怪艾伊利亞人會看中它。一路向右走，看到幾個方形的瑪帕克，只有當你射擊它時，它才會反擊。Mary 射擊了出口旁的瑪帕克幾次後，竟在旁邊出現了一個膠囊，取得後，Mary 全身閃爍而無敵，好機會!!趁現在全力向右進攻！

不多時，在拿取另一個膠囊後，便消滅了畫面上所有的敵人；稍後進入另一個洞穴，一路向左，又發現一個膠囊，可消滅所有敵人。到了盡頭，乍見一台噴射載具，但在黑暗中突然出現了一隻巨大的蜥蜴，原來是本關的守關大將！

在我的掩護下，Mary 終於解決了牠，得到了鑰匙。環顧四周，在右上方地道出現了一個星際能源，由於剛才的經驗，我再對上方的帕瑪克射牠幾槍；解決牠後，果然出現一個可恢復能量的膠囊。我們循原路回去，輕鬆地通過了第二關，得到第二枚獎章。

× × ×

一進入第三關，便發現到處是封閉的空間，所幸能用子彈破牆而入，也找到了噴射載具。稍後看到了一個入口，根據Mary 的第六感，我們決定繼續向右走，不出所料，在最右方的一道牆中，找到了一個



Mary 在第三關的第二空間中，找到增加生命點數一萬分的物品。

膠囊，使用後呈無敵狀態。利用它，我們輕易地解決了守關大將——一隻紫色的龍，取得了鑰匙。而後，進入右上方的入口，到達了一處奇異的空間，到處是花瓶，有的上方還堆置一些奇怪的鐵球。我習慣性地朝鐵球射了幾槍，沒想到鐵球竟四處散射，險些沒被射死。

我們在入口處又發現了一個時鐘，往左走，也在下方發現另一個可恢復能量的膠囊；繼續向左走，到了盡頭，也就是出口處，可是怎麼也沒發現星際能源。

時間一分一秒的過去，我們急得如熱鍋上的螞蟻，最後Mary 福至心靈地朝右方的花瓶射了幾槍，就在其上方出現了星際能源!!過關後得到總部的通知，由於我們的優異的表現，決定將我們升級。得知消息後，Mary 和我都高興得合不攏嘴，武器方面的性能也提升了。

× × ×

從本關開始，已經正式進入移民站內部了，而且本關的敵人也較前幾關多了許多，所幸馬上就發現一台噴射載具，我們選擇了左方的入口進入。一進入另一個空間，馬上就遇到了本關的守關大將，他不斷地上下跳躍，並不時射出子彈，我們著實費了一番功夫，才解決了他。

而後我們又陷入了另一個困境，



在第五關要打破牆壁才會出現星星。



第五關的守關大將很難纏，有連射搖桿才好對付。

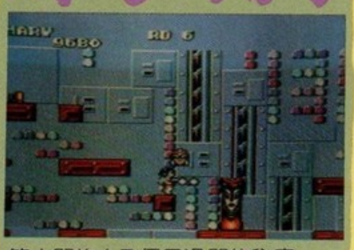
無論怎麼找，就是沒看到星際能源的影子。此時的防衛系統極强，我們快撐不下去了。

所幸我們在右側的出入口處發現了一些機械生體——阿布克士。當射擊他時，它會吸收你的能量並四處飛舞攻擊；不過和瑪帕克一樣，只要多給他幾槍，還是可以解決他。

解決了出入口處的所有阿布克士後，朝左飛去，忽然聽見Mary 一陣歡呼，朝她所指的方向望去，赫然出現了第四個星際能源，隨即結束了本關的任務。

Mary 道：「我們只差最後一個星際能源了，馬上就可以找艾伊亞的主腦算算總帳了。」我笑道：「任務完成後，可以請妳喝杯咖啡嗎？」Mary 白了我一眼道：「別太得意忘形了！」說的也是！不知眼前還有什麼樣的考驗在等著我們！

一進入最後一關，一陣莫名的恐懼便襲上心頭，又是那一些奇怪的花瓶！下面則是無底的深淵。我們小心地躲過敵人的攻擊，進入了另一個空間，此處的敵人雖無前一關多，但在空中却四處漂浮著一些子彈。因此在剛進入時，還未搞清楚發生什麼事，便挨了好幾顆子彈；所幸在入口下方的小平台下方，找到了一個隱藏的膠囊，得以恢復防護衣的能量。



第六關的木乃伊是過關的秘密。

之後往左，在階梯附近找到了另一個無敵的膠囊，藉著「無敵」的幫助，我們才得以避開那些浮游在空中的子彈，順利地與守關大將——一個鳥頭人身的怪物進行決戰。眞看不出他那付菜鳥的德性竟那麼厲害，最後Mary 繞到他後方，在我們的夾攻下，終於解決了他！但我們防護衣的能量也所剩不多。

如今我們又遇到前二關的難題了——找不到星際能源，但這次可沒那麼幸運了，不管怎麼找，就是不見蹤影。我們在敵人的攻擊下，防護衣能量愈來愈少了，對那漂浮在空中的子彈眞是恨透了！我從來就沒有像現在這麼悽慘過，Mary 的能量已經降到零了，而我也快撐不住。Mary 叫道：「不要管我了，你走吧！或許根本就沒有第五個星際能源。」她流著淚說道：「走吧！全人類的希望都在你身上了！還有……，爲我報仇。」然後她便將我推進了出口。

× × ×

我失敗了！我被送回了第五關！Mary 陣亡了，……奇怪……思維波記錄器似乎……出問題……。必定是在剛才猛烈攻擊下受損的，總部……還接收的到嗎？……又是那邪門的花瓶……啊！我眞糊塗，沒想到星際能源藏在這裏，我終於找到！可惡的艾伊亞人，我來了……。



第五關中，打破牆壁也有暫時無敵的物品。

註：若是五角形的星星（星際能源源）拿的不夠多，在過完第五關後會被往回送，而依星星收集的多寡來決定送回前幾關；集滿五顆星星後才能到達第六關……。



Mary 與 Edger 在第六關的總部奮戰。



兩人合力作戰的戰果報告。

× × ×

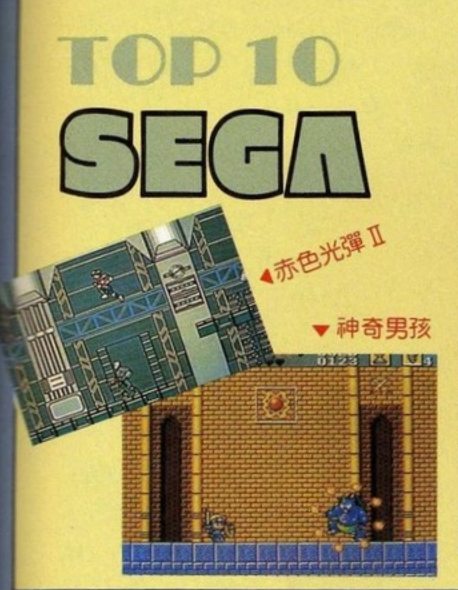
我終於到第六關了，但防護衣的能量快沒了，眞厲害……我想我快完了，辛苦地來到這裏，沒想到……總部還接收得到嗎？……希望在我之後仍有更勇敢的戰士能代我完成任務……。哼！在我死前也要多殺幾隻怪物……Mary ！我來了!!

註：第六關有二層空間，每層中各有二個木乃伊，共有四個木乃伊。依序解決第二層右邊、第一層右邊、第一層左邊與第二層左邊的木乃伊之後，就可到總部。



Mary 獨力消滅全部的敵人並完成任務。

## TOP 10 SEGA


◀赤色光彈 Ⅱ

▼神奇男孩

| 上月名次 | 本月名次 | 遊戲名稱 |
|---|---|---|
| 1 | 1 | 衝破火網 |
| 2 | 2 | 夢幻之星 |
| 一 | 3 | 赤色光彈 Ⅱ |
| 7 | 4 | 家庭運動營 |
| 一 | 5 | 神奇男孩 |
| 9 | 6 | 幻想精靈 |
| 一 | 7 | 迷宮大作戰 |
| 4 | 8 | SDI |
| 3 | 9 | 異形 |
| 5 | 10 | 職業棒球 |

/林元明
/劉昭毅

鬩牆之禍——禍國殃民
救世之主——太空哈利亞

# 時空戰士-3D

## ■緣起

宇宙6221年

銀河聯合帝國正傾全力培植一羣ESP戰士，並且賜給他們力量；但是要成爲一位眞正的ESP戰士，必須再接受更嚴格的實戰訓練。經過一連串的篩選，最後只有一個最堅强的戰士，通過考驗，他的名字就叫做「哈利亞」。從此，人們都稱呼他爲「太空哈利亞」。

哈利亞最近又接到一項新的任務。在銀河系中的龍島因國王的去世而產生了王位繼承的問題，哈利亞的任務就是調查此一問題並解決之。這個時候龍島的王位繼承人大王子失蹤了，所以政權落入了二王子的手中；而且，一時之間在龍島上出現了許多怪物，人民倍受壓力，感到非常痛苦。

哈利亞正要著手調查這些怪物的來龍去脈時，遭到二王子的强烈反對，並命令哈利亞即刻停止調査。但是哈利亞肩負正義之使命，決心要把整件事情調査個水落石出。於是帶著心愛的槍與電磁靴，展開此一艱難之任務，……。

現在一切終於明白了，ESP戰士「太空哈利亞」在此行任務中將會遭遇到什麼困難呢？

## ■不同凡響的3D

如果將SEGA 3D系統比喩成英雄的話，那麼「時空戰士——3D」可說是一把絕世的寶劍，將爲3D系統增添無限光芒。

自從SEGA推出「時空戰士」(Space Harrior)以來，不管在大型電玩或MKⅢ上都掀起了一陣風潮，只可惜SEGA MKⅢ的「時空戰士」日本已停止生產——絕版了！以至於許多最近新購SEGA Master System的玩家欲購無門，嘆息不已。爲彌補此一憾事，SEGA公司特應玩家要求，針對Master System及擁有立體眼鏡的MKⅢ設計出「時空戰士」的另一章——「時空戰士－3D」。

「時空戰士－3D」不僅擁有令人讚嘆的立體效果，在結構和畫面上也改進不少，比如畫面的張角可以上下捲動、行進時地面的流暢感更是較原先的「時空戰士」進步甚多。此外，由空而降的巨柱、洶湧而來的敵兵、詭異多變的魔王，都將在FM音源的陪襯下再次將你帶入「時空戰士」的奇幻次元。

或許有人認爲有了「時空戰士－3D」就可把「時空戰士」丟掉了。其實不然，第一：「時空戰士－3D」必需配載立體眼鏡，較不適合長時間進行；雖然它有2D的遊戲方式設定密碼，但SEGA公司爲



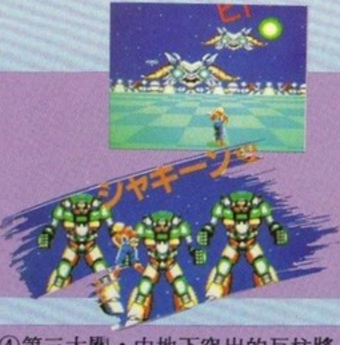

①標題畫面，其中「SPACE HARRIER 3D」的字體與主角有呼之欲出的立體感。



②第一大關：以未來都市爲背景，由機械龍守關，途中機械兵團將會給予你猛烈的攻擊。

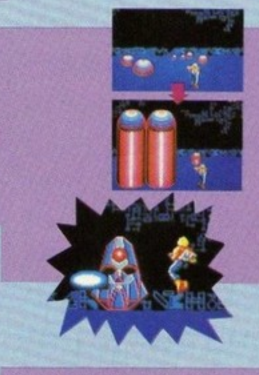
促銷其3D眼鏡，短期間之內不太可能公佈這個密碼。第二：「時空戰士」和「時空戰士－3D」的遊戲過程可說是完全不同，各有特色。以下就爲各位讀者介紹多幅「時空戰士——3D」的精采畫面，眼睛睜大點！

■精彩畫面




③第二大關：在此你將驚見自天空落下的巨柱，但你只要閃躲得好，應可順利過關。

④第三大關，由地下突出的巨柱將是你此行最大的威脅。如你能消滅此關魔王，小心魔王額頭上的「元神珠」，那將是魔王給你的最後一擊。






⑤第四大關：在冰原的國度中，你將面臨古文明石像的猛烈攻擊。如能順利通過，那就要和騎在怪物背上神氣活現的魔王來一回殊死戰。

⑥第五大關：在烈火的王國中，不斷滾來的巨石將帶來前所未有的震憾與危機。由魔火球所幻化而成的魔王也正等著給予你致命的一劍。



⑦第六大關：從天而降的巨柱和緊迫攻擊的怪物將使你手忙脚亂，如你能成功地逃脫，而後面對巨大的魔手時，在驚訝之餘，別忘了只有高度的閃躲技巧才能保住性命。

⑧第七大關：在黑暗中，神話裏的生物將盡全力阻止你的進行，謎樣的大魔王正冷笑著等你的到來。奮戰吧！哈利亞。





/徐政棠

# 超級中的超級　極品中的極品

# 夢幻之星 乍現曙光

繼「霸邪的封印」之後，SEGA公司又推出了第二個RPG遊戲——夢幻之星，其音效和畫面作得十分完美，令人嘆爲觀止！

「夢幻之星」的記憶容量高達4M，售價日幣六千元。或許你會懷疑它是否需要花費那麼多的記憶體，大概只是爲了提高售價而做的手段罷了！但是筆者可以向各位保證這一點絕無虛假。本遊戲要遊歷三個不同的行星、十四座以上的地下城（塔）、十五座以上的城鎮；地下城的行動方式也有了絕大的突破，使得它可以在RPG 遊戲中獨樹一格，傲視群「卡」。

「夢幻之星」最大的特點在於地下城的行動方式是採用三度空間捲動方式，這是一般遊戲所作不到的。看看任天堂的「勇者鬥惡龍Ⅲ」、PC ENGINE 的「邪聖劍」；那一個遊戲的地下城不是採用傳統的平面方式？SEGA公司軟體部門的設計能力由此重大革新中可見一般。



除了流暢的捲動畫面以外，音效的變化也相當豐富，光是背景音樂就有十六、七首之多，每一首樂曲都能配合發生的時、事，使玩者完全溶入遊戲之中，絕沒有格格不入的感覺。





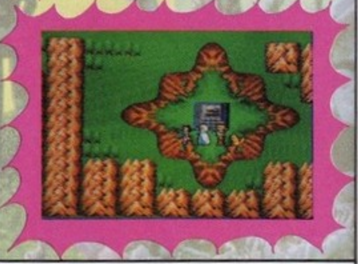
有完美的音效，自然也要有良好的畫面配合。「夢幻之星」的一切文字訊息均採用開視窗的方式，因此可以靈活運用有限的螢幕空間。除了精緻的人物造型之外，每一個能和你接觸的市民、怪物均有其放大圖形。例如你靠近一個村民打聽消息，則螢幕上會出現此人站在你面前，背後是街景的畫面；若換到普通的RPG 上恐怕只是開一個小視窗，裡面寫明該村民所說的消息，那會有什麼畫面！

大部份的RPG 遊戲都會有些怪





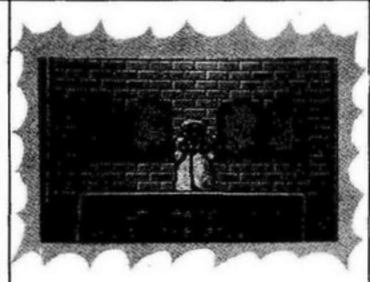




物與你交戰。「夢幻之星」的另一項特色就是在戰鬥畫面中，每一種怪物都會「動」。我所說的並不是像「邪聖劍」那樣毫無意義的蠕動，而是雙方攻擊或施法時所應有的攻擊動作。

例如巨人和你交戰，對方要攻擊時左拳會先向後縮，再急速迎面揮去。你攻擊時也可以看到手中武器揮出的光芒劃過對手的身軀；或是看到己方施法飛射而出的火球打中對手。雖然敵人眞正移動的區域不是很大，但已有令人震驚的效果了；至少，敵人會動就是一個很大的特點。

在遊戲評論之中，我給這個遊戲最高的評價：十分。但這並不表示



它完全沒有缺點。例如畫面切換時均會由明變暗，再由暗轉明；這個切換方式在感覺上是不錯，但是太慢了一點，看久了有點煩。採用電池記憶的方式的確十分方便，也免除了抄寫密碼的困難，但是若想回味一些精彩的片段就毫無辦法，只有重玩一途。

流暢的三度空間捲動方式使得地下城的佈局大受影響（因爲程式目前只能做到單一通道的捲動、旋轉，而無法作到左邊是牆，右邊是片空地的畫面）。諸如此類問題都是「夢幻之星」的缺點；但也是其優點。筆者是認爲「夢幻之星」替玩家設想得十分周全，畫面音效又配合得相當好，才給它滿分。至少，在更好的軟體尚未出現之前，它仍是RPG 遊戲中的第一把交椅。

不論你是RPG 的老手，或是個從未玩過RPG 的玩家，都應該看看這個不朽的軟體。別擔心你會玩不完，連我這個「日文盲」都玩得完的遊戲，一定不會太過於困難的。下期將會刊載筆者的遊戲過程，在此先預祝各位能早日買到卡匣。說眞的，不買太可惜了！

/徐政棠・謝佩芬




●本事

很久很久以前，在中國內地的某個村莊流傳著這樣的傳說……。

大約在數千年前，有一個名叫Madanda的怪物破壞了世界的安寧，結果被某個英雄給打敗了。從此以後，牠就被封印關閉起來，再也無法四處活動了！

但是，有一天數名村人蜂擁至法師泰龍的家中，驚慌地說道：「不得了啦！泰龍老伯伯，那…那隻怪物Madanda突然復活了呀！」

「什麼？Madanda不是讓我的祖先打敗了嗎？我還記得打敗牠的人是我父親的父親的哥哥的親戚的朋友的……」

「好啦！那不重要了，趁早把Madanda收拾掉才要緊啦！要不然的話，村裏的大大小小都會被牠殺掉的呀！」

「好！我知道了，那隻怪物現在在哪裏？」

「就在山脚下，牠用魔法建造了一座城堡，而且附近還佈署了不少嘍囉呢！能收拾牠的人，我們看只有您老人家了！」

「既然這樣的話，我就去啦！人生總是有好有壞，唉！讓開吧！我走了……」

「老伯伯這一去不知道要不要緊呢……？」果然就像村民所擔心的那樣，法師泰龍一下子就被打敗了！為了學習拳法與魔術而拜泰龍為師的王，對於師父的死訊大吃一驚，內心哀傷不已！王為了替師父報仇，於是收拾行囊，朝向Madanda所住的獅子城走去……。

●出發

本遊戲共有七關，直到最後一關Madanda才會出現。當然囉！把首領打倒之後即可結束。可是，如果對自己的狀況還不太熟練的話，也許就在一刹那間被偷襲而反勝為敗了！

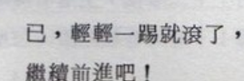
首先，我們就從操作方法著手吧！按Ⓐ鈕就可以有踢脚的動作，有點像「北斗之拳」；如果你曾玩過「北斗神拳」，那麼這點對你來說可就駕輕就熟了。按Ⓑ鈕可起跳，如果一直按著不放的話，可以跳得非常高，活用此法必可達到事半功倍的攻擊效果！

如果到這兒就已介紹完畢的話，那「魔界列傳」只能算是一般的功夫遊戲而已，好戲還在後頭呢！本遊戲還有一個名叫「扔符咒」的動作，方法是依序按下圓盤左下、左上（或右上）及Ⓐ鈕，於是你會發現並沒有踢的動作，而是把符咒扔出去了。

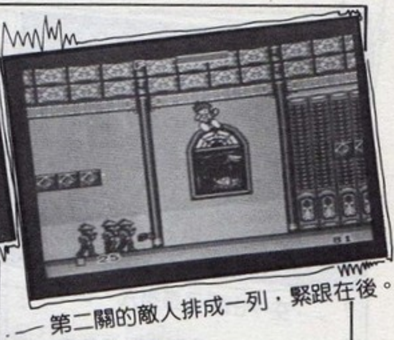
符咒也可以說是你的護身符，在一定距離內可以把敵人全部殲滅，是我方的强大支援！在你消滅敵人後，空中可能會出現此種武器，拿一個符咒可以有五次使用機會，如




標題畫面。



跳開前後方的夾擊。



第二關的敵人排成一列，緊跟在後。

此一來，必可勢如破竹地驅散敵人！

「魔界列傳」中另一項精彩之處是「二段跳躍」。首先面向牆壁跳躍，然後當自己的身體靠在牆壁上時，再作一次跳躍！時間把握得好的話，就可以作出漂亮的二段跳躍動作。

這個技術常常會搞錯；但是不用又不行，所以無論如何在這方面一定得咬牙下苦功才行！

● 敵手登場

本遊戲的敵手出奇的多，所以每個人的特徵非記住不可，否則不知道什麼時候就會被設計了！

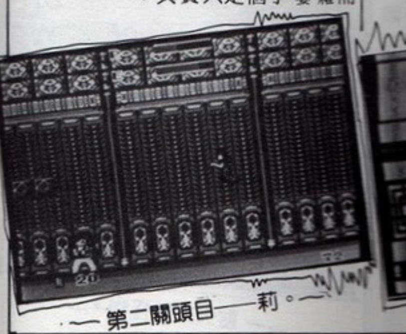
①門徒A：哇！看起來好像很可怕，其實只是個小嘍囉而已，輕輕一踢就滾了，繼續前進吧！

②門徒B：頭戴斗笠、手持木棒，一副窮兇惡極的模樣，但過不了多久他的弱點就會暴露出來。對付這些傢伙只是在開頭比較難一點而已！

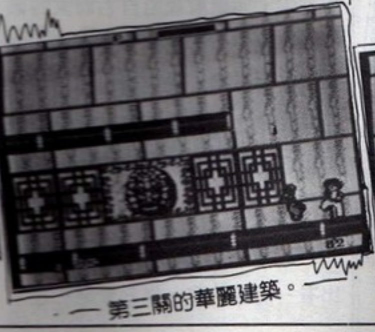
③殭屍：本妖怪就是電影「靈幻道士Ⅱ」中，一跳成名的中國鬼怪也！這些殭屍前進的方式是咚咚跳，所以時間上很難把握，一發覺有危險的時候，得馬上跳躍躲開。它們有大有小，對付小型的（綠色）一踢就斃命了；大型的踢二次即可擺平。

④娃娃：看起來又小又輕，如果認定它就是這樣而衝動地想趕跑它們的話，必定會被突然噴出的子彈擊中，到時候後悔就來不及啦！即使打中它二次以上的話，也是無法擊倒它的；最好是配合符咒一起使用，勝算比較大。可別粗心大意喔！否則你就等著統計損失吧！

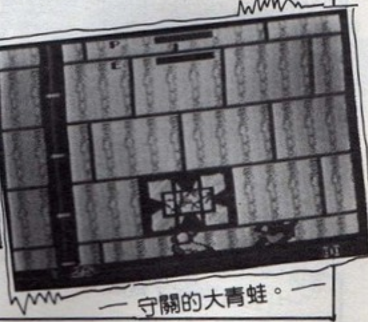
⑤Zombie：到底是個什麼樣的怪物？踢它二次好像一動也不動，而後又突然地行動起來！眞叫人捉摸不定！不過，



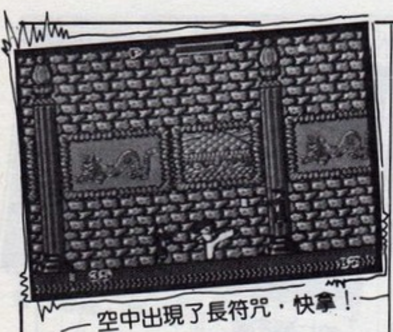
第二關頭目——莉。



第三關的華麗建築。



守關的大青蛙。



空中出現了長符咒．快拿！

只要使用長符咒，一出擊就叫它死定了！

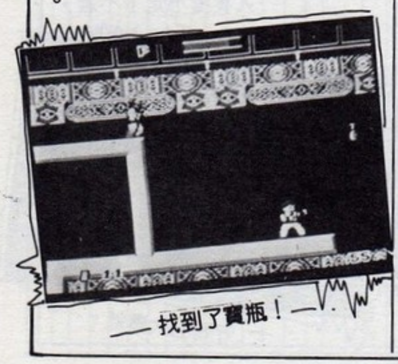
⑥魔蝦：在第二關時會突然從天而降，是個不可思議的傢伙！不過，在踢開它的時候，可利用它把同一水平線上的敵人一併打死！

⑦青蛙：基本上其功能和魔蝦一樣，不過，牠前進的方式是用跳的，最好趁牠尚未着地時就踢牠一脚。

## ●開始進攻

### —第一關—

這是往獅子城的路上，注意門徒A及小殭屍，向右方前進，而且別忘了拿取不時在空中出現的短符咒。

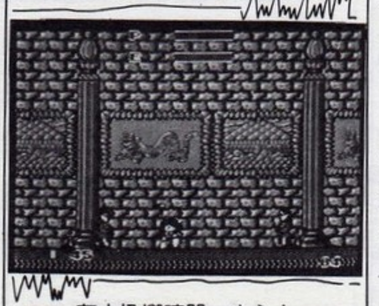


找到了寶瓶！

這一關的首領是妖怪和尚印達拉（第一關就碰到這個麻煩的人），你必須使用跳踢攻擊，或者看準他施展技倆的空檔時間再補他一脚，把他踢得措手不及。

### —第二關—

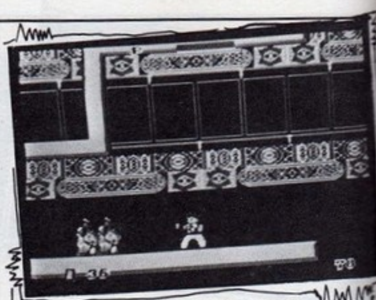
進入親王府之後，可以看到屋中有上下二層樓，上層有魔蝦自天而降；下層又會被圍毆，怎麼辦呢？



有人扔擲暗器．小心！

我教你一個方法：讓魔蝦落到你的左方，然後把魔蝦右邊的敵人全部解決掉。當敵人從魔蝦左邊出現時，會被魔蝦絆住，而無法逼近在魔蝦右邊的你；由於魔蝦的行動速度比你走路還慢，你只要好整以暇的向右走，並繼續收拾自右而來的敵人就可以了。當魔蝦左邊的敵人增至三人時，敵人就不會出現了，而你只要走走停停，帶著這隻隊伍就可以輕易找到這關的頭頭——女幽靈莉。

莉在空中不斷的飛翔，但仍可看出有一定的軌跡。你只要站在左下



用長符咒使敵人爆炸。

角靠右之處，等她自投羅網即可，不必和她花費太多時間。

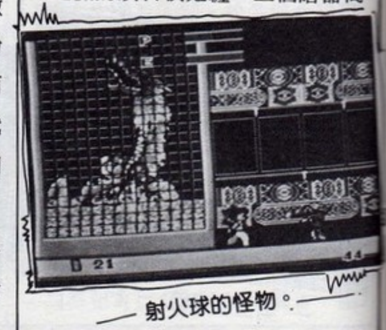
### —第三關—

這關是你練習二段式跳躍的地方。雖然這建築看起來像是一個大迷宮，然而實際上只有一條路；而守關的大青蛙十分笨拙，只要弄清楚它的落地點，它就沒戲唱了。

### —第四關—

本關十分重要，因爲這裡是唯一可以拿到長符咒的地方。至於正確地點嘛，不太記得了……好像是跳過第一處有滴水的地方，然後在二支柱子中靠右的壁畫下打殭屍吧！只要拿到一個長符咒，以後出現在空中的會全部變成長符咒，不賴吧！

這關的頭目很難纏，二個暗器高



射火球的怪物。

手會在空中翻滾並扔出武器。最好找出他們的著地點加以攻擊，或是留下一個殭屍跟在後面，到了最後時走到最右邊（此時頭目不會出現），再用長符咒解決殭屍，並立刻回頭封住他們的攻擊。

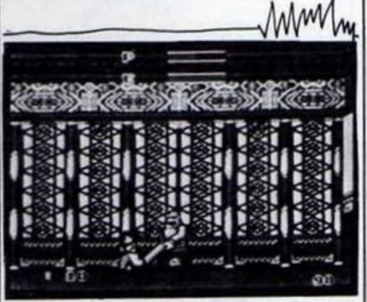
—第五關—

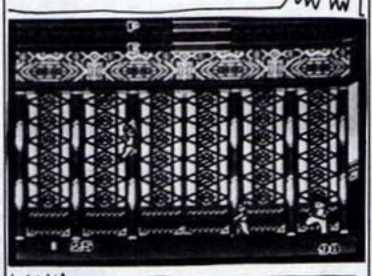
這關不但會出現娃娃，而且還有 Zombie！所幸長符咒可以解決掉它們。什麼？你的長符咒不夠。這關大概要用二十個才夠啊！那你只有逃命的份了。

你必須設法走到最頂層，再從右邊下來。到達頂層右方時，別忘了在右上方空曠處踢個二、三下，不難找到一個寶瓶。拿了之後你的頭髮會變成紅色，並且擁有踢開火球的能力。

看到這關的頭目時，要立刻起跳避開他的火球攻擊，再蹲下掃他的脚部，過一會兒他的下半身會碎裂，但上半身仍會攻擊，打死它吧！


揮舞大刀的邱河。


手持長棒的巨人。


手脚敏捷的少女組。

—第六關—

現在要開始一項傳統遊戲：過五關了。參考參考下列方法吧！

①大個子——哥利達：

像透了 007 電影中的大鋼牙。若被他一棒打中，命會去了半條，要是二下就嗚呼哀哉了。他的弱點是動作太慢，所以你只要走到他面前蹲下去踢他一脚，再迅速退開即可。千萬不能被打中！

②少女組——玲玲和明明：

男子漢大丈夫不欺負弱女子，但也不能被欺負。她們二人擅長於空中交戰及擒拿術，但是我發現她們的智商實在不高。你只要站著不動，其中一位就會呆在原地不動，另一位則跳到你的左邊，再迎面向你走來。只要賞她四脚，再向右走一點，以同樣方法解決掉另一個就行了。

③刀王——邱河：

打敗他的方法有三種，不過只有最後一種會被你接納。你不妨試試看是否有其他方法！

方法一：趁他揮刀衝過來，在刀刃將落未落之際起跳飛踢，跳得晚就會被砍中；早一點就踢空。

方法二：利用二段式跳躍跳到高處，然後看準刀王落刀的一瞬間攻擊。

方法三：走到畫面最左邊，面向右，然後一直踢就行了。你只會被砍中一刀，刀王其餘的攻擊不但會刀刀落空，也會被你踢傷。這大概是程式有毛病之故吧！


飛躍在空中的拳法師。

④拳法師——朱亞歐：

只要躲開她所射出的飛刀，再採用蒼鷹般的凌空攻擊方式，一定可以獲勝。另外，你必須小心她的翻滾踢，十分厲害。

⑤謎樣的老師——龍旺：

他不但會二段式跳躍，而且還會飛踢。然而他的弱點不易看出，就算看出來也不一定能取勝。他的弱點在於靜止時沒有任何防衛，但也很難抓住那一瞬間加以攻擊。靠你自己的實力吧！

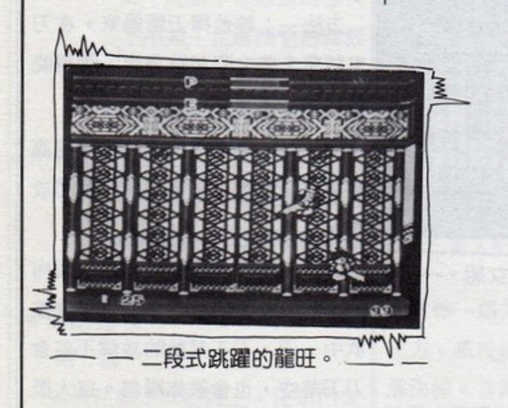
—第七關—

沒什麼可說的了。我只需告訴你一句話：Madanda 怕長符咒。

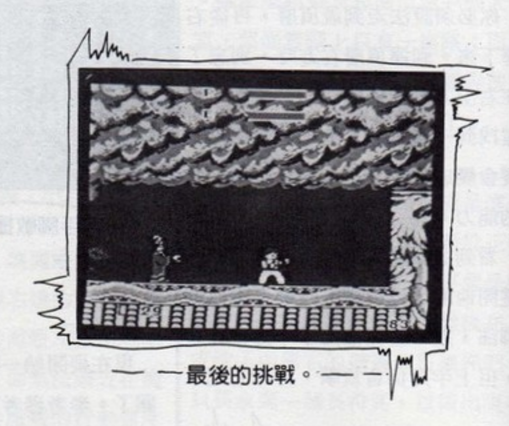
●附註

「魔界列傳」是個十分不錯的動作型遊戲，但是別以為你這樣玩完就算了，遊戲中仍有許多耐人尋味的現象有待你發現。像是第五關的寶瓶、第四關的長符咒等等，都是宋明義先生日以繼夜努力才找出來的。至今仍有一項能補充體力的寶物尚未發現，你何不自己試試呢？

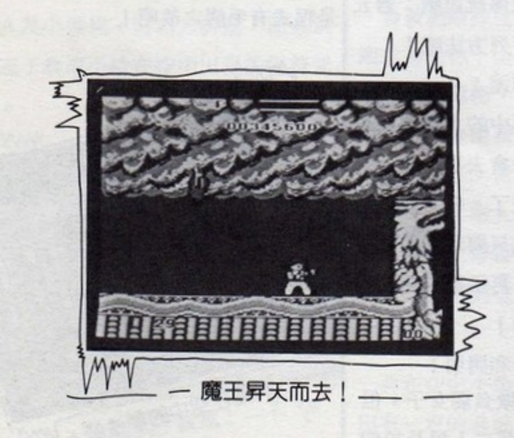
如果你是用Master System 玩這個遊戲，那難度會提高不少，同時也有些怪現象出現。有一次我好不容易打到第七關，看到魔王後，魔王向右一跳，竟穿過了船頭，不見了！魔王會逃走？這種事我從沒聽過。你看，SEGA公司有多行啊！



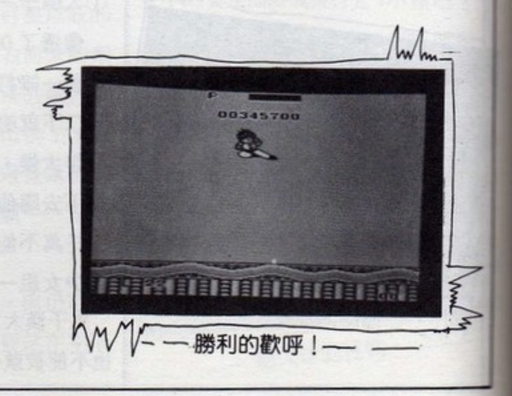
——二段式跳躍的龍旺。——



——最後的挑戰。——




——魔王昇天而去！——




——勝利的歡呼！——

/ 楊維昇





# AH-64 直昇機實錄

## 壯志凌雲沖雲霄 飛行坦克顯神通

### ■起飛前的提示

談到「飛行坦克」（ Gunship ）這個遊戲，筆者和天行者皆苦候了二年，終於在 1987 拿到了這個程式。想必各位高手都對其龐大的程式（居然和「星際航艦」一樣，要用到二張磁片），以及高度的眞實性讚嘆不已；這也正是爲什麼「飛行坦克」甫上市就已造成了轟動，且在國外及國內的排行榜上都擠入前五名的原因了。筆者在此將一些心得以及如何獲得獎章的秘笈寫出，供各位做參考。

首先談談「飛行坦克」的飛行須知。我想大家大概都能讓這台 AH- 64 起飛了吧 ！假如還不會，我看只有二種情形：第一是說明書看都不看，就翻到最後一頁去看附錄；第二就是連說明書都沒有，或是僅有幾張沒用的中文鍵盤指南。萬一你不幸是第二種情形，奉勸你大可把這個 Game 洗掉，要不然就是想辦法去弄一本回來。這本天行者花了極大苦心所寫成的「巨著」，只要看完一遍保證所有的疑難雜症都可以解決，但筆者尚有幾點補充：

(1)最好不要用搖桿或是老鼠來進行，因爲它們稍微一移動就有很大的變化，尤其是搖桿。通常大家都用兩手在操縱，如此一來較具有眞實感，但不要忘記「飛行坦克」不像「全天候戰鬥機」（ Jet ）或 F- 15 那種遲鈍的程式 ，當你準備切換武器時，你可能已經成了數枚飛彈的獵物了；加上這個遊戲的速度非常之快，在幾聲爆炸聲後，你會發現你的直升機已經墜毀了。所以筆者建議右手放在[↑][↓][←][→]四鍵上，以靈活的手指操作之，而左手則不停的切換及發射武器。唯有如此，你才可能在「飛行坦克」的任務中存活下來。

(2) [F1] 至 [F10] 這十個功能鍵最好不要去動它（除了起飛或降落），想要知道左右的敵軍，只要看看雷達即可。對於集體桿，那更是碰不得！請牢記你只有兩隻手，一切動作皆可由[↑][↓][←][→]四鍵完成，不必爲那些裝飾用的功能使用不著而傷心，因爲完成任務才是最重要的。

(3)飛行時儘量不要用[M]、[D]、[S]三鍵，因爲當你在察看時，直升機並沒有停止飛行，萬一撞山或是被擊落，豈不是一大損失？此外，使用單色顯示器的玩家，最好不要用時間加速，因爲你看不出來是否仍在這功能中，而且常常會忘記切掉，導致無法應付突來的攻擊。

### ■運籌帷握・克敵致勝

接下來筆者將介紹如何克敵致勝，或許你會認爲十分容易，但說是一回事，做又是另外一回事；不信等看完後，你再去玩玩看，是否如想像中的這般容易。

(1)使用武器：

不論你的技術多高，只要沒有武器，包管你落荒而逃。各位必定有武器用光仍深陷重圍的經驗吧！這正是所謂虎落平陽被犬欺，所以一定要好好珍惜每一發彈藥。

AH-64有四種武器，最難但最好用的要算是地獄火了。因爲它不是靠熱導向，而是靠TADS的雷射導引，不但其命中率達90％以上（世界上還沒有一種飛彈命中率達100％的），而且可切換目標攻擊。但可不要一直切換，否則失誤率也會增高。至於天行者在書中提到可連續發射二枚地獄火而擊中不同目標的技巧，筆者要再加上一點補充：那就是第一枚擊中目標後，要馬上切換TADS至另一目標；否則電腦會在二、三秒之後才轉移目標。因此第二枚飛彈往往會擊中已經摧毀的目標。

至於鏈砲，不要太相信它，這玩藝兒除了在美國本土的練習中能發揮100％的火力，越到高等級的戰場就越不準。尤其對付地下掩體及F74時，更顯出鏈砲的不中用。因它正如武士近身作戰時用的兵器可使任何敵人都死在其下，但本身也會受到嚴重的傷害。所以筆者從未把它當成主力的武器。

至於響尾蛇飛彈只對敵方的直升機有用，但有距離的限制，大約在800公尺外就無效了。不過有一個最大的好處是只要Mi-24在你前視窗，或是雷達所掃描前方90度的範圍內，隨便用TADS找一目標（不論任何東西），只要能使響尾蛇射出去，那麼那台Mi-24就差不多完蛋了。

(2)作戰方略：

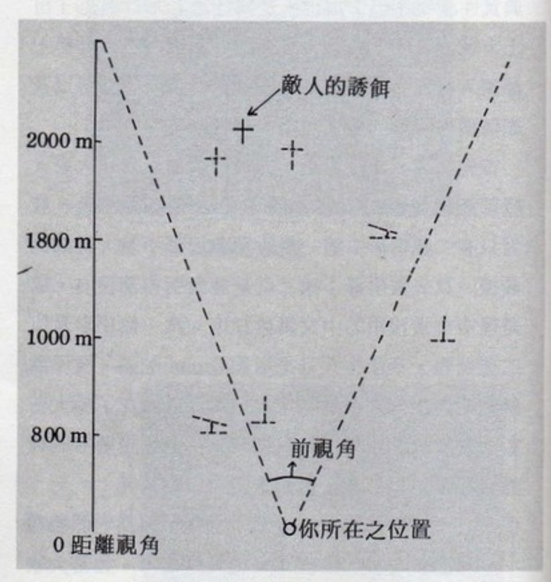
①對付單一敵軍時，可慢慢選擇自己所喜愛的方式，不論用何種武器，只要把它除掉就行了。

②遇到混在一起的敵軍時，用TADS先確定敵方的軍力，實在太多的話只好用偷襲的戰術；也就是找好一座最近的山，用低空飛行通過，看到的就打，等飛到山後再做第二次攻擊的計劃。但千萬不要貪心，否則一定會死的很難看。

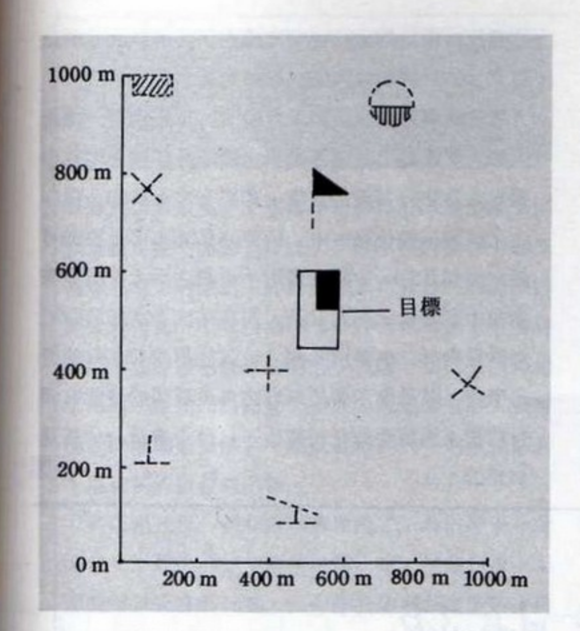
做了二至三次攻擊後，等敵軍的數目減少了，再用火箭慢慢的對準那些小目標、軟目標。先射出火箭，再切換成地獄火攻擊（反正火箭不用導向），等到地獄火擊中目標後，立刻切換成鏈砲予以最後的火力掃射，這樣就有較大的勝算。

③敵人有時會使出誘敵之術（如圖一），在山後1～2公里處放一台戰車，當你翻過山頭時，會突然遭受砲火及飛彈的來襲。假如你已經射出了一枚地獄火，這時我勸你放棄了它，立刻轉成鏈砲，找出隱藏之敵軍給予痛擊。不然會因常常擊毀了誘餌而身陷於重圍之中。

④敵人的司令部附近常有補給站及基地，但要小




圖一：敵人埋伏的分佈圖
(虛線表雷達及地圖無法顯示出的敵軍)




圖二：基地附近的敵軍防禦設施分佈圖(尤指西歐)

心附近的防空砲陣地以及其本身的巨盤飛彈。所以對付這些討厭鬼，最好在 1200 公尺至2000 公尺外，一一找出並用火箭解決；儘量不要用鏈砲做近戰攻擊，有一些菜鳥就是被這些無攻擊武力的軟目標所擊落。

⑤認定好目標並完成上級年代的任務，不要看到東西就要打，能得到獎章的英雄們是以完成任務為目的，而不是漫無目的胡亂攻擊。

⑶對付敵軍的小密笈

①閃避來襲的飛彈：

我想這是每一位玩家的最大痛苦所在，每當被敵軍發現，就一定惹上「一堆」飛彈，尤其是 SA- 11 及 SA- 13 這二種地對空飛彈，幾乎是不受干擾的。筆者找到了一個方法，那就是一旦看見飛彈的踪跡，便小心注視雷達；等雷達放大時，立刻按[8]及⊟，千萬不要想搞清楚是什麼飛彈而再決定用什麼反制措施。因爲時間是絕對不夠的。然後機頭朝下向左或右旋轉（即按[T]以及⊟或⊟不放），直到飛彈掠過你身旁爲止。不過此法在超過 300 公尺的上空無法完全有效，否則成功率可高達九成。

②對付 Mi - 24 雌鹿攻擊直昇機：

這種速度超快的「空中殺手」常常是阿帕契駕駛員的頭號敵人，筆者慘死在它手下的飛行員實是不計其數。但現在這種「空中殺手」已經成了歷史上的名詞，因爲對付它實在太簡單了。只要注意雷達上閃動的白點，然後利用 AH-64 靈活的機動性 ，趁它來不及展開攻擊時，將機頭對準它，在 1 公里之外用 AH-9 ；在1.2～0.8 公里間用地獄火。切記！除非不得已，否則不要用鏈砲和它做纏鬥，因爲你也會受極嚴重的損傷。

③遭受包圍：

這種事對一個飛行新手而言，是最常碰到的事；因爲往往會只注視一個被鎖定的目標，而忽略了四周的敵人。防止這類事件的發生，除了用雷達及地圖來判斷外，更要相信自己的眼睛。通常敵方的軍隊會呈現出一個小點在前視窗上，務必用 TADS 的切換來確定是軍隊，或只是天然的景觀？萬一不幸被圍攻，除了脫逃外沒有第二種選擇。

## ■筆者的忠告

「歡迎各位加入『飛行坦克』的行列，本人僅代表路克上校向各位致敬。在本人的飛行生涯中，除了紫心勳章沒有拿到（從不曾受傷）外，其餘的勳章拿了不下十個；雖說看到路克上校受獎時有位護士站在身旁，實在令人羨慕。但至少目前他還未得到 CMOH，想到這一點，才叫人吐了一口怨氣。

有關各個戰區的武器調配，本人認爲火箭與地獄火應該並重。在東南亞雖說沒有敵方的裝甲車，但那些討厭的地下掩體卻不是數發鏈砲所能擊毀的；在西歐，除了主要任務是對付裝甲師外，其他類型的任務（如摧毀基地等）最好能帶七枚裝的火箭。因爲那些基地旁總有些討厭的小毛蟲，不僅討厭而已，那些小毛蟲還會讓你回不了家。

ZSU-30-2 防空砲車與 S-60 57 ㎜防空砲遠比那些飛彈可怕（因爲看不見砲彈），但各位千萬不要想用鏈砲以俯衝的攻擊方式來消滅它們。因爲阿帕契可不是飛狼，沒有那種比戰車還厚的裝甲，以及高達一馬赫的時速（太誇張了，缺乏眞實性）；往往還沒打中目標，自己却先陣亡了。所以玩「飛行坦克」的玩家最忌諱的一點便是把它當成飛狼。

最後談到如何贏得勳表及勳章。首先創造一個新人物，然後馬上送至西歐第一線進行作戰。因爲小兵立大功才容易獲得嘉獎，如果一位上校和一位中士完成同一件任務，中士能得到PSC，而上校却可能只得到BSV，中間的差距不可謂之不大。所以筆者在中尉時就已得到PSV，而在完成下次任務時（通常是對付二個裝甲兵團），就能得到CMOH的最高榮譽。雖說除了要運氣好之外更重要的是要有飛行技術；因爲不論任何技巧，只要不會飛一切都是白搭的。」

# 提筆助陣

親愛的精訊之友：

「精訊電腦」自75年十月十日創刊至今，普受好評，讀者投稿也極為踴躍，在此向各方的支持與建議致謝。

本刊歡迎各界針對Apple、PC及任天堂的遊戲發表心得，或是特別創作，形式不拘，但本刊有最後決定權。

又因來稿者衆，處理稿件時不免有所延誤，但仍會在最短時間內加以處理。如投稿未便採用，將退回原稿，另外下列數點，希望讀者在寫作時能配合，以利編輯作業。

一、文稿一律由左至右橫寫，並使用有格稿紙（請勿用筆記紙或信紙）。

二、文內有插圖、照片、手繪圖者，請勿混入文稿內，另外集中或貼於紙上，並附簡單説明。

三、來稿請以掛號送交本公司編輯部，文稿部分應為手寫，影印稿恕不接受。

四、來稿可以筆名或真名發表，但使用筆名發表者，仍需註明真實姓名。另外請註明聯絡地址與電話，以便聯絡及寄發稿酬。

來稿一經刊登，除字數不足一千字者致贈當期雜誌之外，其餘稿件將視其內容贈予稿酬，若有照片、繪圖者，稿酬從優計算。

若有特別或長篇寫作計劃，請先與編輯部聯絡，本刊可以給予必要的協助與支持。

精訊電腦雜誌社啓




## 塔莫崙戰士 ——財源滾滾

身爲塔莫崙戰士，您是否苦於金錢不足而咬牙切捶胸頓足呢？面對規模龐大到數不清的怪物，如果沒有强有力的法術、足夠的藥草和食物，與之硬拼無異於送死。尤其法術用起來好像在喝開水不要錢似的，如果沒有豐厚的財力作後盾，如何負擔得起？然而一味使用血腥暴力掙來的錢畢竟有限，只好轉而向賭場動腦筋了。在此筆者提供一個賺錢妙方，爲您解決缺錢的煩惱。

到賭場任何一個「霹啪彈珠枱」，拿出身上一半的錢，用最快的速度隨便押那一號。槓龜以後，記清楚彈珠落在那一格，此時離開賭場再進去賭，用剛才記住的號碼押同樣的錢，就有令人高興的事情發生，而且屢試不爽。還有一點相當重要，不要想一次撈太多，多走出來幾次再回去賭，否則下場通常是遭到守衛圍毆。只要您有耐心，很快地便有花不完的鈔票了。

/梁世坤




## 飛天戰神 ——選關之法

「飛天戰神」的程式是採用檔案類型來儲存資料的，所以，我們便可在此動一點手脚，增快一些進度。程式中共有五種檔案記載每關資料：BUGDB△△，BIN、EGABIT△△·BIN、EGADTR·BIN、MAP△△·BIN和TANBIT△△·BIN（其中△△代表01～16關）。

在此我們可用將檔案名稱1 RENAME成檔案2的方式，將每關的編號互相調換。例如：RENAME MAP 04·BIN MAP 04·$$$，再 RENAME MAP 16·BIN MAP 04·BIN ，再 RENAME MAP 04·$$$MAP16·BIN ，如此MAP 04·BIN與MAP16·BIN 便可互相調換。

但是唯一讓筆者想不透的是，在我玩第十六關時，解決了大怪物後，後面竟是一條「死巷」，在此希望明白的朋友能指點迷津，祝各位玩得愉快。




## 幽靈戰士Ⅲ ——神秘的光環

在你完成消滅Nikademus 的任務後，天神宙斯會將你傳送至天國，並接受衆神的表揚。當你的隊員一一被「點」上光環，並傳送至龍穴之城時，你是否認爲遊戲就此結束了呢？答案是否定的。當你檢視人物的升級狀況後，你會發現隊員可以繼續升至十九或二十級不等，而檢視經驗時，你也可以看到隊員的經驗平白無故多了很多。探究之下才知道原來是衆神送給你的光環在作怪。它加給隊員相當多的經驗點，使其能在升級後而成爲眞正的「神」。如果你的隊員資料還存在，趕快試一試，升級後再出去痛宰怪物是相當過癮的喲！

/潘裕仁



附註：①本文所提到的五種檔案，都要調換到同樣的「關」數上，否則你會在熟悉的路途中，發現不熟悉的怪物。

②若您將第一關與其他關對調，在進行遊戲時，一開始你會發現後面的路沒有牆擋住。試著往回飛，會發生有趣的事呢！

/劉邦宏



## 十兩技 忍者秘術——忍者的夥伴

各位忍者在找尋聖球除掉凱門的征途中，是否常因缺乏食物或是被那些無恥的鼠輩把你的火把、磨刀石偸去而在夜間行動時深感寸步難行？其實作者已經爲各位玩者開了一扇窗只是大家不自知罷了。

在四大地域中可以看到許許多多的屍骸（Corpse），看來像裝飾品，其實不然，他們可能是你的救命恩人呢！在你需要幫助時，手中握劍，朝屍骸揮去（當電腦問你是否要砍屍骸時，回答"Y"），它們便會很「樂意」的把身上的東西交給你。雖然此舉有點不道德，但我想他們若是在天有靈也不會責怪你的。

/李逸民





## 小結技 明星杯棒球賽——必勝投法

筆者曾經藉由這招必勝投法，得過兩次世界冠軍，你想試試嗎？

一開始先投快速球（搖桿向左），按鈕不放，待球出手後，將搖桿向右拉；只要時機正確，縱使電腦揮棒也是打不中的。如果連續投的話，請將耐力爲2的投手於第六或七局換下休息。假使遇到打擊力爲3之Liner型打者會被擊成界外球，這時可於兩好球後，用壞球吊他即可三振；或者多投幾次，最後一定揮棒落空。

在鍵盤上亦可使用此方法，但較困難。筆者最輝煌的紀錄是31比1，各位不妨試試。

/高一峯



## 小結技 肉搏大賽——神踢

開戰之後你的主角若沒有痛擊對方（電腦）兩下，是不可能將對手舉起來的（倒有可能被反舉）。在此筆者告訴玩者一招，可使你的主角一路殺到底，那就是「踢」！

當對手開始有傻子行為，也就是前後左右來回走動時，立刻趁機取好與對手的適當距離，等時機一到——踢，他會因此而停住，然後繼續接受你的虐待。當然，此時不踢更待何時，一直踢到他暈頭轉向爲止；但可不要因此而罷手，再取好位置繼續踢直到對方能源耗盡，而後使出絕招倒栽葱，只見地上一堆肉，再來個壓制獲勝，有夠狠的吧！

/黃明吉




## 異星征服者
## ——無敵的探險艇

「異星征服者」是筆者認為極不錯的遊戲，但由於飛碟不容易打到，Game Over 就常常發生了！為此筆者建議各位玩者將 16 磁軌 0F 磁區中 $ 42～4F 的值改為 EA（原值為 2062 DC 2044 AE A900 8DD114 4C 2560），就可成為所向無敵的探險艇了，祝成功！

/亞瑟




## 第五度空間
## ——無敵之法

想要玩完「第五度空間」？筆者敢說：絕對不可能。因為依據筆者玩完的經驗，本遊戲共有八層，其中第八層是透明層（也可說是黑暗層），那裏的七頭龍（七頭耶！恰好是一至七層群龍的結合體）就花了我近廿分鐘才解決掉，不知死了多少次了。為此，動手改個無敵版勢在必行。

①將 1 C 磁軌 08 磁區中的 $ ED 依序修改：EA EA EA A9 10（原值為 20 FF 87 A9 00，註一）。

②將 1 C 磁軌 9 磁區中的 $ D2，$ D3 改為 EA（原值為 F0 08）。

註一：A9 10 的 10 是能源的滿值，若超過此值，則畫面會混亂（指標處），但不影響遊戲的進行。

修改後，當能源降至零後，再被攻擊一次，能源會立刻回復至滿點；但若時間到了仍會拜拜，需留意！祝好運！

/亞瑟



## 魔法門
## ——爬神像之謎

在 E－1 的（9，13）處，我們會遇到一個拿著天平的巨大雕像！而且還可以爬上去。但起初爬的結果總是 " Not Worthy "，直到有一天，我找到了 Wizard Ranalou，他告訴我們此神像必須待你發現每一城堡裏的囚犯後才會給你獎勵。但是我早已將六個囚犯「釋放」，卻還是 "Not Worthy" 啊！

後來我猜想這六個囚犯的身分有好有壞，可能要以不同方式對待之。於是我馬上飛遍六座城堡，除了 White Wolf 和 Dragadune 的囚犯以(2) Torment the Prisoner 折磨之，其餘四個囚犯都釋放了。完成之後，再去爬神像，這時竟然有了反應：" Your actions reflect your views 2 of 6，＋8192 experience " 這是我第一個人物去爬的結果（屬性為 Good），但另外兩位屬性為 Good 的人物去爬，卻是 " …0 of 6，＋0 exp "；兩位屬性為 Evil 的人去爬，有一位得到相同獎勵；最後，巫師去爬（屬性為 Neutral），得到 " … 1 of 6，＋4352 exp "。各位不妨試試其他對待囚犯的方法，也許會有更多人被加分。

/陳建維






## 天命勇士
## ——生命與法力的回復

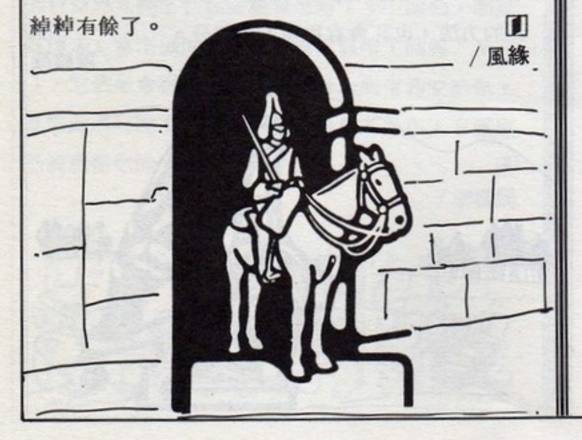
你有生命或法力恢復緩慢的煩惱嗎？尤其是在反法術地區及吸取法力點數的地方。筆者在這兒提供一個小技巧解決這項困擾：

在反法術地區回復生命，除了Troll Ring及Aram's knife等武器可緩慢回復外，利用P(Party Attack)指令亦可。要件是隊中必須有吟唱詩人，使其演奏第五首歌（一次即可），其他人則選擇D（Defend ）指令。在一回合結束後，電腦詢問是否繼續戰鬥時，選擇Fight，則每一回合可回復十數點，一直到你想停下來為止。此法在戰鬥時亦可利用，但回合數不能控制。

回復法力亦可利用上法，但是法師必須配戴Mage Staff，則每一回合可加一點法力。別小看了這個技巧，如在經過一個吸取法力的長甬道後，即可利用此法迅速回復，要記得「積少成多」這個成語。

若身在Maze of Dread的Level 3中，到Graphnar Lord 時法力早被吸光了，倘使在E 3 N 8的位置（即門前），利用此一技巧將法力點數回復至50點左右，進門之後還有30多點，對付怪物就綽綽有餘了。

／風綠



小結技 IBM

## 冰城傳奇
## ——尋訪英才

在「冰城傳奇」當中，特別隊員可由法術召喚和毛遂自薦加入你的隊伍。但是利用法術召喚，會損失一些法力點數，而毛遂自薦的大多是很「菜」的。現有一方法，就是在進入Skara Brae 城鎮時，按下Z鍵，便會出現一個叫Stone Elemental 的怪物加入隊伍中，其AC為2（定值），Hit之值在2～33之間（可按Z鍵改變）。 試試看，他可以幫助你解決不少敵人（註：在地下城無法找出這個傢伙。

**（本文作者請惠告真名，以利奉酬）**




大關技

## 十面埋伏
## ——音效測試
## ——選關之法

在標題畫面時，連按四下 Pause 按鈕，然後壓住第二支搖桿圓盤的左側及一號按鈕，螢幕上便會出現音效測試的選擇畫面。你可以用第一支搖桿的上下方向變換螢幕左上角的數字，壓下按鈕欣賞該數字所對應的音效。

又標題畫面時，連按十二下 Pause 按鈕，然後壓住第二支搖桿圓盤的左上不放。這時，若要一人玩，便壓下第一支搖桿的按鈕；若要雙人玩，便壓下第二支搖桿的按鈕，隨即就會出現如同音效測試的選擇頁。利用第一支搖桿的上下選擇欲進入的關數，總共有六關。

／編輯部

小絕技 IBM 戰爭上古代藝術

## ——一夫當關・萬夫莫敵

各位讀者，你們可有只用兩個弓箭手便打敗大隊人馬的記錄？當我方在分隊時，把兩個弓箭手分成兩隊，一隊一人，然後用一人去攻擊；其實不是眞的去攻擊敵人，而是去消耗敵人的能力。當與敵人接觸後馬上撤退，雖然敵人因不戰而勝雀躍不已，但轉眼他們却死到臨頭了！

這時將分開的兩人合併，能源又恢復了，再次分開讓一人去攻即可。此時你會驚訝地發現敵人竟如此的脆弱，不一會一人戰勝了一大隊人馬（當然有時也可能意外戰死）。隨後再合併成一隊，能源又恢復了，遇敵作戰再分開；如此循環，霸業將垂手可得。

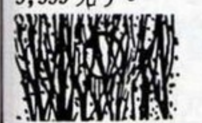
/黃明吉

小絕技 IBM 神戒

## ——快速賺錢法

遊戲開始時往南走，走到Telbiz 城鎮，然後賣掉三顆寶石，再用所有的錢買煙草。在買煙草時要儘量殺低價錢，這樣才能多買一些煙草。離開 Telibiz 後，往西邊走二次，就會到達 Perimon 村落，店裏的老板會以高價向你買煙草。此時把煙草全部賣掉，之後；再用這些錢回到 Telbiz 買煙草，來回幾次，你就會變成富翁了（但是你最多只能有 9,999 元）。

/陳勇壬

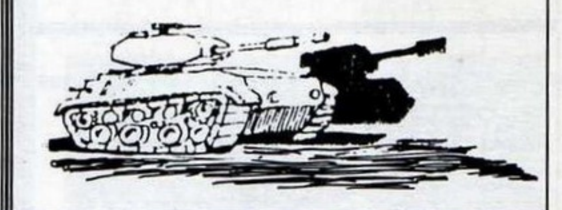


大關技 任天堂 燃燒戰車

## ——快速補充法

這個遊戲最麻煩的就是：每次只能拿取一份子彈或糧食，就必須離開畫面再回頭補充。現在你只要站在物品的地方，取得物品之後按下 [SELECT] 鈕選擇無線電（第三項選擇欄），再回到主畫面就可再補充一次，如此反覆進行，即可補充至最高份量。

/桑德



大關技 任天堂 燃燒戰車

## ——直搗黃龍

在玩「燃燒戰車」時，要把超級電腦炸掉，再去跟大首領對決才能結束此遊戲。在爆炸超級電腦後，自爆裝置開始倒數計時，必須立即逃離基地，否則就死路一條了。

爾後筆者無意間發現無需炸掉超級電腦，就可跟首領對決，而且也沒有倒數計時的後顧之憂。其方法如下：進入地下基地一直走到通往超級電腦的那扇門；進入後，等畫面出現時立即按右鍵，等畫面再出現時，你就已在首領的房間了。

/顏舜彬

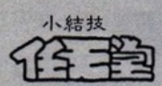
小結技

## 燃燒戰車——解除陷阱法

在本遊戲中，每次一不小心就會掉入陷阱而摔死，眞是煩人！告訴你一個小技巧，每次一發現陷阱時馬上按下 SELECT 鈕選擇第一項武器欄，再回到主畫面，此時你會發現陷阱不見了！但是你要注意：在你按下選擇鈕時已出現過的陷阱部份，你仍然不可踏到，從尚未出現的部份走過，即可安然通過陷阱。

／桑德

小結技



## 燃燒戰車——超級密碼

現在給各位敢死隊員四星級、武器物品全滿的密碼，好準備去除掉首領：

5OZZJ　　YZZZG

UOOOU　　UYRWZ

NXZZX

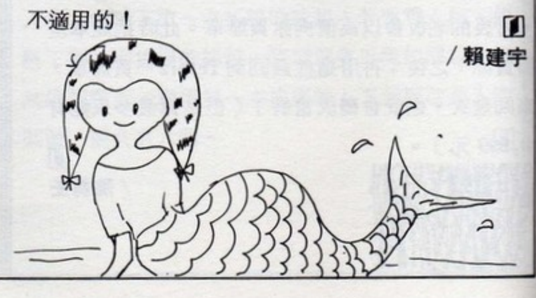
／顏舜彬

小結技

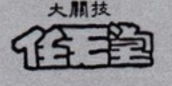
## 卡洛夫——人魚失踪術

在第五關整條人魚現身時，馬上和牠保持距離，按 START，選擇雲梯作工具並按 SELECT 使用，再按 START 使遊戲繼續進行。之後，馬上爬上雲梯使畫面捲動，人魚頓時化成輕煙，消失得無影無踪。但要小心人魚的飛彈和飛龍的襲擊，這樣就可順利地通過。但筆者只玩到第六關，不知以後的旅程可否再用同樣的法術；不過，第一關是絕對不適用的！

／賴建宇



大關技



## 銀河號(卡匣版)——選關之法

還記得這個名噪一時的射擊遊戲嗎？在台灣甚至有人將之改爲卡匣，其受歡迎之程度可見一般。遺憾的是磁片版上的繼續之法於卡匣版並不適用，但筆者在無意間發現了選關之法，故提出來供同好參考。（使用 I 號控制器，箭號表十字鍵方向）

(Area 2) → + SELECT + START

(Area 3) ↓ + SELECT + START

(Area 4) ← + SELECT + START

(Area 5) ↑ + SELECT + Ⓑ + START

(Area 6) → + SELECT + Ⓑ + START

(Area 7) ↓ + SELECT + Ⓑ + START

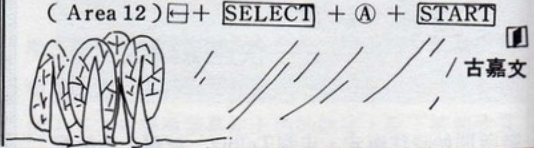
(Area 8) ← + SELECT + Ⓑ + START

(Area 9) ↑ + SELECT + Ⓐ + START

(Area 10) → + SELECT + Ⓐ + START

(Area 11) ↓ + SELECT + Ⓐ + START

(Area 12) ← + SELECT + Ⓐ + START



／古嘉文

大關技
## 任天堂 魂斗羅——卅人員法

本遊戲雖然設有四次接關，但是想打到結尾取得正義之鷹仍是困難重重，常令人懊惱不已。所以如果人數能增加到卅人，想必一定沒有問題了吧？

方法很簡單，只要在片頭音樂未停止之前，依序按下控制器Ⅰ的上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐ等鈕，再按下 START 鈕，就會出現令人興奮的一幕。而且即使是在接關的情況下，這個指令也照樣有效，帥吧！

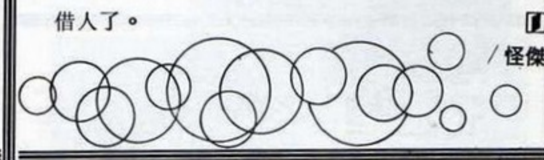
／怪傑

十面技
## 任天堂 魂斗羅——聆聽背景音樂及借人

這個遊戲的過程非常緊張刺激，因此常常忘了它最大的優點是音樂頗能震憾人心。玩者只要在標題畫面時先按住控制器 Ⅱ 的Ⓐ、Ⓑ鈕不放，再按下 START 鈕，卽出現音效選擇頁，這時按Ⓑ鈕音樂便開始播送；按Ⓐ鈕則表停止。

另外若是一方人數都用完了，只要按Ⓐ鈕就可以借人了。

／怪傑



小結技
## 任天堂 Konami世界——壁虎功

在玩「Konami 世界」時，有些地方要特定的人才能通過，但如果利用此法不但可以輕易通過螢幕的最上端，而且也能輕易地拿到寶物。

方法是：如果您已經救到六人以上時，按住十字鍵上方，同時快速地按Ⓐ鈕。當你按得夠快且有牆壁在旁邊的話，此人就會停在牆上，再繼續按就可以達到螢幕頂端（螢幕頂端用超人是飛不上去的），此時便可輕易地拿到寶物了。這招壁虎功尤其是在大盜伍衛門和魔艾等關更好用！

／顧仲愷



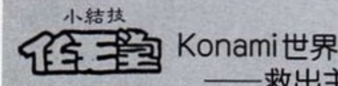
小結技
## 任天堂 Konami世界——選曲功能

當結束畫面出現Konami 先生時，按十字鍵的上方和Ⓑ鈕會出現在卡匣中所有的音樂，但是每一首樂曲都要先按Ⓐ鈕停止，才可以選下一首；若Ⓐ、Ⓑ鈕同時按則爲倒退選曲，這時Konami 先生還會向你眨眼哦！

／張敦信



小結技



## Konami世界——救出主角的密碼

「Konami 世界」其實不算太難，但是要把第二道門中的六位英雄全都湊齊却也得花費相當的時間。現有一組密碼，可讓你直接進入第三道門單挑大魔王，密碼如下：

アフネヲチ　ヲノチイホ　ホナテ゛

/張敦信

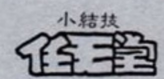
大關技

## 鬼太郎二代——雪中送炭

首先先選擇輸入密碼指令，第一個字打入第一排第一個字，第二個字以後全部打入第五排的第一個字即可。這時你會發現鬼太郎的能力表和寶物全滿。然而雖是全滿狀態，但仍得從原遊戲的出發點開始，所以還要去尋找該去的地方，不過此法的優點是不會使你一開始就陷入苦戰。

/施生雲

小結技



## 美國職業拳擊——拳王挑戰賽

要能夠獲得拳王挑戰賽的資格可眞是太難了，現在你只要輸入下面的密碼便能進入重量級拳王賽的會場，與當今拳王泰森爭奪拳王的榮銜：007 373 5963。

/編輯部

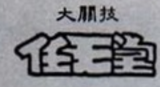
▲在Continue狀況下，輸入密碼。





▲取得拳王挑戰權。

大關技



## 美國職業拳擊——天外有天

在Continue項目下輸入 135 792 4680，然後壓住搖桿 [I] 的 [SELECT]、Ⓐ、Ⓑ等鈕，便可進入另一世界的競技場上。一開始你的Rank 是9且已通過三個聯盟的考驗，加油！

/編輯部





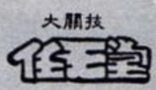
▲ 在Continue狀況下，輸入密碼。





▶天外有天，人外有人，小心應戰！

大關技



## 嘉蒂外傳——射擊篇

聰明的玩家在玩「嘉蒂外傳」時一定會覺得眼熟，似乎它和「銀河號」很相似。不錯，「嘉蒂外傳」正是「銀河號」的續篇，只不過是增加了RPG要素，使整個變得極爲複雜。現在，筆者提供一組密碼，使「嘉蒂外傳」能夠去掉RPG部份，成爲眞正的「銀河號」二代。

在標題頁選擇Continue，然後輸入「えいえるじい」再選擇End。你瞧，這不正是「銀河號」的翻版嘛！

/編輯部




▲▶輸入密碼，轉換成純射擊的模式。

小結技 任天堂

## 嘉蒂外傳——音效測試

任天堂很少有遊戲能夠讓玩家做音效測試的功能，其中除了音效不是很好的原因之外，主要是每一個卡匣幾乎沒有多少音樂可供選擇，當然也不用音效測試。「嘉蒂外傳」是近期任天堂的卡匣中音效種類較多的一個，現在，就告知各位測試的方法。

先按住搖桿 Ⅰ 的Ⓐ、Ⓑ按鈕，然後打開電源，這時原本標題畫面的上方便即出現SOUND TEST字樣，可用十字鍵的左右變換曲目，下方聽該曲音樂。



/編輯部




▲聆聽悠揚的樂曲。

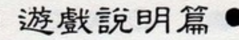
小結技 任天堂

## 怒——手榴彈恢復法

這個方法要在二人玩的時候才有效。在戰友的手榴彈快沒有時，叫他選擇一個地方停下來，然後丟一顆手榴彈給他；等爆炸的時候，對方才能走開。然後看看戰友的手榴彈數目，你會發現戰友的手榴彈已經恢復到五十顆。怎麼樣？不賴吧！（註：隊友的手榴彈若已經到了五十顆，用上列方法則不會再增加）。

/陳勇壬





/徐國振

IBM

# 巡邏員便衣探 警察規範條條行
# 護靈城法網灑 死亡天使甕中鼈
# 金牌警探出動！

⊙警長手諭

歡迎來到靈頓（Lytton）警察局：

靈頓警察局是負責保護本地居民生命及財產的安全，在你進入本局後，便必須擔負起保衞市鎭的責任。對一個新手而言，應當留意大廳牆上的照片，是那些前輩耗盡心血才造就出本地良好的治安，希望你能向他們看齊。

每位靈頓市的警察都有不同的工作，而主要的工作是做市民的保母及打擊非法集團；當然例行的雜務或是特殊任務也是很重要的。不管是那項工作，你都必須儘速地完成，因爲那不僅代表你個人的工作效率，同時也代表靈頓警局的名譽！

⊙遊戲簡介

「金牌警探」是Sierra On-Line 公司密使系列（Quest Series ）的最新力作，與以往的3-D文字遊戲截然不同。作者Jim Walls 本身從事警察工作已有十五年的經驗，因此這個遊戲顯得格外逼眞，也極富教育意義。「追捕死亡天使」是本遊戲的主旨，而其中的死亡天使是毒品大盤商首腦的化名。爲了逮捕他，你得從基層幹起，並依據「警察規範」，合法地處理特殊事件，直到你升爲便衣刑警，才有可能獲得逮捕死亡天使的出勤機會。當然你得是個好演員，才不致於讓死亡天使起了戒心；然後使出你神準的槍法，送他入牢，關上個九十九年！

了解警察的種種任務後，接下來讓我們看看一位警察應有的操守有那些：

(1)常識：它將能使你活著並化險爲夷。

(2)組織能力：你必須在彈指之間，了解突發事件的重點所在。

(3)忠誠：對你的上司、同事、甚至巡邏車忠誠。

(4)服從：服從爲負責之本，不需解釋了吧？！

(5)主動的精神：具備這種個性的警察，才會被委以重任。

(6)耐力及毅力：遇到任何困難都要秉持此精神。

(7)確實：徹底執行任務。

(8)正直：保持良好的記錄，堅持原則。

(9)公正：西方人講的是「投桃報李」、「以牙還牙

」的方式。

⑽誠實：絕不扭曲事實，違背良心。

⑾愉快：卽使在最險惡的狀況，也不要沮喪失去鬥志。

⑿清爽：好警察總是保持乾淨的儀容。

⒀自制：好警察不隨便發脾氣。

⒁敏捷：尤其是參加簡報會議，最好第一個到場。

乖乖！做個好警察的確不容易吧！現在打開你的櫃子，裏面有制服、手銬、制式左輪槍、彈藥和公事包，然後你再打開公事包，檢查筆、罰單薄、筆記本帶齊了沒？此外大廳放有無線電對講機及車鑰匙，這些就是你的標準配備了，對了！警車裏還有警棍!!

檢點完物品後，走近浴室，你會看到一張衞生須知，仔細閱讀，然後沖個澡。切記！保持儀容的整潔，因為這事關靈頓警局的形象。

## ⊙行動等級

第一級：專業的舉止。

- 狀態：有人作消極的抵抗（通常在例行檢查時）。
- 方法：用堅定的語氣及專業的技巧，能避免許多麻煩，同時也能制止咒罵、威脅等狀況。

第二級：徒手搏鬥

- 狀態：嫌犯意圖採人身攻擊。
- 方法：呼叫後援單位，再採取必要的防禦，於適當時機使用警棍。

第三級：致命暴力

- 狀態：嫌犯使用武器欲致人於死地。
- 方法：在歹徒可能危及他人或自身生命時，允許使用手槍。

## ⊙逮捕規範

⑴用手銬銬住嫌犯並搜身。

註：手銬須知──

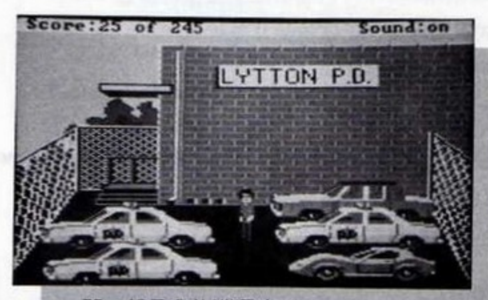
①押送犯人時，確定犯人被銬住。

②男性犯人必須反手銬在背後，女性犯人則無此限制。

⑵向犯人聲明他應有的權利。




▲出勤前的簡報及任務提示。




▲那一部是我的巡邏車？




▲喂！你是怎麼開車的？

## ⊙駕駛狀況

在單色顯示器上，你可能分不清紅綠燈，因此建議你凡在紅綠燈前就使用 Code 3 。

Code －1：平時狀況，遵守交通規則。

Code －2：車速提高，仍要遵守交通規則。

Code －3：緊急呼叫，使用警笛及紅色內光燈，保持警戒（當心撞牆）。

Code －4：事件已解決，無須進一步的支援。

## ⊙檢查車輛

⑴仔細查看。

⑵繞車走一圈。

## ⊙交通攔截

⑴確認嫌犯已犯罪。

⑵用無線電呼叫後援單位，並保持連繫。

⑶跟在車後，迅速迫使其停車。

⑷令嫌犯不許動。

⑸參看「要犯逮捕」要領。

## ⊙要犯逮捕須知

⑴進行逮捕時，確知後援單位已到達現場。

⑵保持無線電通話。




▲ 獄官，這個人犯要收押。





▲ 碰到醉漢，有理說不清！



⑶盯住罪犯。

⑷準備拔槍。

⑸表明警察的身份。

⑹令嫌犯舉手過頭，並防止其逃跑；若嫌犯企圖攻擊（如開槍射擊），你要立即自衞。

⑺命令嫌犯躺下並搜身。

⑻告訴他Mirandd條款第一句話，罪犯會接下去說的（八成是累犯）！

⑼用最快速度送他回老家（監獄）。

## ⊙取締酒後駕車

⑴觀察車輛是否有怪異行爲。

⑵確定後，立刻攔下嫌犯，並實施「酒精測試」。若證實爲酒後駕車，則依VC23152　條例（見暗碼集）送他去牢房住幾天。

## ⊙無線電使用須知

⑴進入警車時，一定要帶無線電。

⑵離開車子時必須隨身攜帶。

⑶避免不必要的通訊。

這麼多條例，你一定很厭煩吧！但是請你仔細留意！本人就曾因疏忽上述注意事項，而吃了三次虧！當心啊！



▲ 警官，要知道我的電話嗎？



## ⊙進入遊戲

言歸正傳，讓我們開始啓動遊戲吧！

(1)用 Format 指令規劃空白磁片，或製造虛擬磁碟以儲存遊戲進度。

(2)以 DOS 2.0 以上的版本開機。

(3)鍵入 SIERRA。

(4)將搖桿歸零，鍵入 Enter 鍵；無搖桿者按 ESC 鍵，則螢幕會顯示設計人員的名單。

(5)有硬式磁碟者，鍵入 INSTALLH C: 程式便會規劃出一子目錄，儲存三片的遊戲內容；要玩的時候，在" C＞ "的記號後，鍵入CD SIERRA 及 Enter 鍵，再打 PQ 及 Enter 鍵即可。

## ⊙操作方法

移動方向可用搖桿或鍵盤右邊的號碼控制（可用 CTRL - J 切換）。

㈠功能鍵

F1 ：Help（顯示名功能鍵的用法）

F2 ：Sound On／Off（開關聲音）

F3 ：重複上次的指令

F5 ：Save（儲存進度）

F7 ：Restore（讀取以前儲存之進度）

F9 ：Restart（重新開始遊戲）

CTRL - C ：Cancel（取消鍵入字）

CTRL - J ：Joystick（設定搖桿）

CTRL - R ：RGB 與單色色彩切換。

ALT - Z ：End（返回DOS系統）

TAB ：Inventory（物品清單）

CTRL - ALT - ⊟（或→）：調整畫面

CTRL - S ：物品說明，可用方向鍵移動，再以 Enter 鍵選擇。

ESC ：使用視窗功能選擇

CTRL - D ：Radio（無線電通話器）

㈡在警車的功能鍵

F4 ：若車門關閉表切換俯視街道與 3 - D 畫面；若車門打開表上下車。

F6 ：Code-1 切換。

F8 ：Code-2 切換。

F10 ：Code-3 切換。

㈢使用武器之功能鍵

F6 ：Load Gun（裝上彈）


▲ 休假前先沖個熱水吧！



▲ 進去喝杯威士忌。

▼ 如何對付這幫飛車黨徒？





F8 ：Draw Gun（拔槍）

F10 ：Fire（開槍射擊）；若未先按F8的話，則F10表使用警棍代號PR-24。

(四)洗澡時：

F10 ：開關蓮蓬頭。

## ⊙暗碼集

以下是各種碼的對照表，它們對遊戲影響不大，但可增進遊戲的樂趣或專業常識。

(1)無線電碼

rc 10-1：無線電接收不良。
rc 10-2：接收良好。
rc 10-4：接收訊息。
rc 10-6：通訊中。
rc 10-7：結束通訊。
rc 10-8：服勤中。
rc 10-9：重複訊息。
rc 10-10：下班了。
rc 10-13：氣候查詢。
rc 10-15：押解犯人。
rc 10-19：立刻回警局。
rc 10-20：報告所在位置。
rc 10-21：立即到Carol 咖啡店打電話。
rc 10-22：取消。
rc 10-23：待命。
rc 10-27：檢查嫌犯。
rc 10-29：查詢消息。
rc 10-35：請求支援。
rc 10-97：已抵達現場。
rc 10-98：現場事情已解決。
rc 11-41：救護車支援。
rc 11-14：災禍。
rc 11-79：車禍，急需救護車。
rc 11-80：嚴重車禍。
rc 11-81：小型車禍。
rc 11-82：只有財物損失無人傷亡。
rc 11-84：指揮交通。

rc 11-85 ：拖吊車。

rc 11-98 ：到Carol 咖啡店會面。

rc 11-99 ：緊急事故，使用Code-3抵達現場。

⑵交通條例事項

VC 22348 ：超速行駛。

VC 23152 ：酒後或吸食藥物後駕車。

VC 21453 ：闖紅燈。

VC 22450 ：闖入「禁止通行」地帶，或在叉路口停車。

VC 14601 ：危險駕駛或駕照遭吊銷仍繼續開車。

VC 12951 ：於駕駛時未隨身攜帶有效駕照。

VC 23103 ：不顧行人及他人財物之安全，罰五至九十天之徒刑，或易科一百卅至五百之現金，或是兩者均罰。

VC 20001 ：車禍中導致第三者傷亡，卻私離現場。此情況得在州縣監獄服一年以下之徒刑或繳交五千元以內的罰款。

VC 280001：規避臨檢的駕駛人。

VC 10851 ：未經車主同意私自駕駛別人的車輛，得處一年以下徒刑，或五千元以下之罰金。

⑶刑法條件事項

PC 459 ：偷竊。

PC 211 ：搶刼。

PC 212 ：恐嚇。

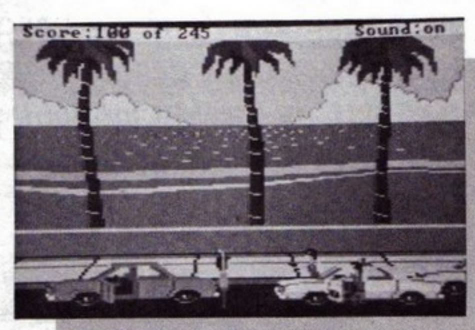
PC 12025 ：非法擁有槍械、火藥者，處一年以下之徒刑或一千元以下之罰金。

PC 11350 ：非法擁有毒品，得於州監獄服刑（刑期不定）。

PC 11351·5 ：販賣或購買古柯鹼，得處三至五年之徒刑。

PC 148 ：違抗警察命令，得處一千元以下之罰金，或一年以下之徒刑。

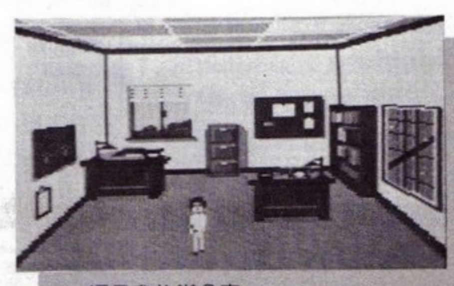
PC 187 ：謀殺。




▲ 不要動！手舉起來！



▲ 公園裡的毒販。



▲ 這是我的辦公室。



/蔡承濰




揚帆於汪洋之中，一心只盼早日歸家園，豈知半路殺出了程咬金一遇到了無惡不作的海盜船，你心想非把他們轟個稀巴爛不可，才一定神，海盜們已經一個一個地爬上來了……。

# 海上雄風

## 前言

你——哈克船長，帶領著你的船隊，由西班牙航向英國，船中的貨物是酒……。

這日清風徐來，船隊正快速地航向目的地。忽然從檣桅傳來一聲大叫：「左舷方有條船！」你拿起望眼鏡向來船一看，對方正揚著一面骷髏旗，天啊！那正是海上的大敵——海盜。

你下令所有的船員做好戰鬥準備，並將船首轉向上風處，打算順風而行避開這次戰鬥。但是海盜船越來越逼進你的左後方，你下令砲手裝上砲彈、船首向左轉，向海盜船開了一砲。打是打中了，可是沒有打中它的要害。終於，兩條船已經並排而行了，海盜們將鉤子鉤住我們的船舷，一個一個爬上來了……。

這就是「海上雄風」（High Seas）一個模擬海戰的遊戲，它擁有3D立體的戰鬥畫面，此外還可以讓你自己設計船隻，和你的朋友或是電腦展開一場海上大戰。最重要的是其操作非常簡單，只要選擇所要的項目即可。如何？你是否已經躍躍欲試了？快點進入這個海上強權的世界吧！

## 基本配備

①Apple Ⅱ、Ⅱe、Ⅱc，64K 以上的記憶容量。
②監視器一部。
③磁碟機一台。
※如果你有兩台磁碟機，請將 Scenario Disk 放入第二台中，那可以省去一些換磁片的時間。
④搖桿一支。
※如果你的搖桿沒有自動歸零的功能，我建議你最好使用鍵盤，否則，那會是一件很痛苦的事。
⑤空白磁片（用來儲存你自己設計的船隻或是遊戲）。

## 操作方式

(1)使用搖桿：上、下、左、右表移動船隻；用1號按鈕確定選擇。
(2)使用鍵盤：以左右鍵及空白鍵來選擇，RETURN 或 ESC 鍵代替搖桿的1號按鈕。

## 說明

筆者將全部的操作方式和一些戰鬥時的注意事項分爲幾個章節，如果你急於進入「海上雄風」的世界，那就請翻到第三章，它能使你以最快的速度進入遊戲；如果你想仔細的了解「海上雄風」，那就請從第一章看起。待看完第一、二章後，對於本遊戲的功能也就大致都能了解了。

## 第一章：遊戲設定

在這一章中，筆者將要談談如何自己設定遊戲。

### 第一節 Options（選擇遊戲設定）

在Options下有七個子項目，以下我們將一一說明。

(1)Team＃1 ：當你選擇這一項時，游標將會跳到New Ship。

(2)Team＃2 ：同上。

(3)New Ship ：在你選擇了上述二項後，游標會跳至此。你只要再按下按鈕，就會出現一份程式原先設定的所有船隻的名單，你可以將它們一一標上（√），將它們放入你所選擇的隊伍（Team＃1或Team＃2）之中。當你想離開時，只要將游標移到已標上（√）記號或是空白的地方按下按鈕，就可以離開。

※註：如果目前記憶體中沒有任何船隻，螢幕上會顯示一排Unused，這表示記憶體中沒有任何船隻，你必須要取出一些存在磁片中的船。又取出船隻的方法請看第一章第四節的Load Ship。

(4)Coast Line ：在此項中你可以設定遊戲時，海洋四週有沒有海岸線？在這之下有六個子項目。

①Oceanic：設定遊戲四周均無海岸線。

②North：設定北方有海岸線。

③South：設定南方有海岸線。

④East ：設定東方有海岸線。

⑤West ：設定西方有海岸線。

⑥Close ：離開Coast Line。

※註：其中②～⑤四項可以同時存在，選擇時在前面標上(√)記號即可，而選擇①可以消去所有的海岸線。

(5)Game Setup ：選擇這一項，你將可以設定一些遊戲中的條件，它們包括：

①Computer Player ：你可以選擇讓電腦控制第一隊或是第二隊，在你選好隊伍之後，還必須設定電腦的等級（Skill Level），等級越高的電腦，艦隊也越狠。

※註：如果你不要讓電腦控制任何一隊，請你在選擇後不要作任何移動，再按一下按鈕即成。

②General Orders ：在此項你可以給你的船隊一個命令。在遊戲時，如果你不給它其他命令，船隻會依照你目前的命令去執行。命令有三種：

ⓐ Defensive ：防禦。

ⓑ Avoid Engagement：避開作戰，你的船隻見到了敵船就會逃開。

ⓒ Close on Enemy：靠近敵船。

※註：要進入General Orders，你必須按兩下按鈕，之後選擇要命令的隊伍，再按下按鈕即可。



▲標題畫面。

③Play by Turns：這一項如果你選Yes，遊戲每進行十分鐘，就會自動停止，供你輸入新的命令；如果你選No 。遊戲將會一直進行，直到你按下按鈕停止時間，才能輸入新的指令。

④Wind Direction ：用來設定風向，設定之後，還必須設定Change Allowed ，它有三種選擇：

ⓐNone ：風向不會改變。

ⓑModerate ：風向每次只會改變45度。

ⓒFull ：風向每次最大改變180度。

⑤Wind Velocity：用來設定風速，你有三項選擇：

ⓐCalm ：風速每小時二海哩。

ⓑModerate ：風速每小時十三海哩。

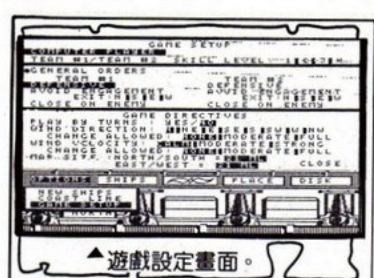
ⓒStrong ：風速每小時廿四海哩。

設定好後，還要設定Change Allowed ，它有三項選擇：

ⓐNone ：風速不會改變。

ⓑModerate ：風速可以由每小時二海哩改變為每小時廿四海哩。

ⓒFull ：風速可以由無風變為每小時卅八海哩。


▲遊戲設定畫面。

※註：當風速到達每小時卅八海哩時，不能使用船上的武器。

⑥Map Size ：選擇這一項，你可以改變遊戲時地圖的大小，選擇後要輸入一個介於一到廿一之間的數目。

(7)Close：離開Game Setup。

(6)Begin Game：選擇這一項時，你必須按兩下按鈕。選擇後，遊戲就開始了。

(7)Close ：離開Options。

第二節　Ships（船隻設定）

在Ships下有七個子項目，爲使各位充分了解，以下我們將仔細介紹。

(1)Select Ship：從指定的隊伍中，挑出一艘船來做設定，如果沒有船可以選擇，螢幕上會出現"No Ships Picked for Active Team"。

(2)Edit Ship ： 你可以將指定的船隻，根據自己的要求加以修改，其中最重要的就是旗艦（Flag Ship ）的設定。你可將旗艦設定爲Yes，再將它定爲0至5號中的一艘旗艦，在遊戲中旗艦的移動要靠Select Flag和Flag Maneuver 這兩個指令來移動才行。修改完成後， 你可以選擇Accept 決定修改成立，或是選擇Close取消剛才的修改。

(3)Load Guns：可以選擇將船上的左舷、右舷或是砲等任一部位裝填火藥及砲彈。選擇之後，原先顯示Load Guns的地方將會顯示你將要裝填的地方，你可以選擇：

①左舷：Port Side。

②右舷：Starboard。

③大砲：Carronades。

選定之後，會出現裝填彈藥的選擇項。

(4)Set Sail ：設定航行的形態，有：

①Close Hauled ：張滿帆。

②Battle Sail：戰鬥。

③Full Sail：全速。

④Close ：關閉Set Sail。

(5)GEN Order ：用來設定指定船隻的命令，命令同Setup：

①Defensive：防禦。

②Avoid ：就是避開戰爭（Avoid Engagement ）。

③Close on Enemy：靠近敵船。

④Close ：離開。

(6)Remove Ship ：將不要的船隻移開。要移去一艘船前，先將游標移到Remove Ship ，按兩下按鈕，就會將指定的船隻移開。

(7)Close ：離開Ships。

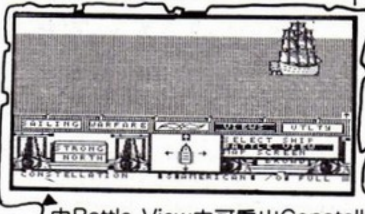
第三節　Place（地點設定）

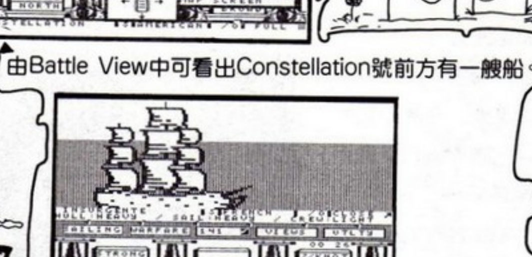
在Place中有八個子項目，以下一一介紹：

(1)X-Coor ：設定X的座標，你可以輸入一個0到455間的數字。

(2)Y-Coor ：設定Y的座標，你可以輸入一個0到455間的數字。

※註：當你的地圖尺寸設定小於21


▲由Battle View中可看出Constellation號前方有一艘船。



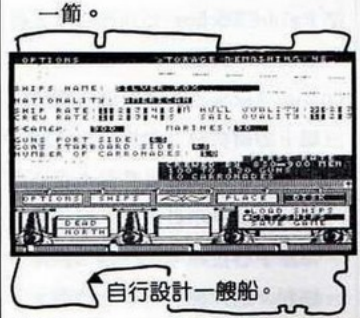

▲Constellation號攻擊Insurgente號後，造成的傷害報告。

時，整體範圍會小於 455，此時如果你輸入了過大的座標，則螢幕上將會顯示 " Position off Map (Greatest A!lowed =< nnn>)"。

(3)Move ：設定好X和Y的座標後，只要選擇了Move ，指定的船就會被移到座標的位置上，而此時你可以轉動船首的方向，直到你移到所要的方向，再按下按鈕即可。

(4)Turn ：用來移動指定船隻的船首方向，當你決定後，按下按鈕即可。

(5)Battle View： 請看第四章第一節。



自行設計一艘船。

(6)Mapscreen：請看第四章第二節。

(7)Chart View：請看第四章第三節。

(8)Close ：離開Place。

第四節　Disk（磁片存取）

在Disk 項中，有四個項目，以下加以介紹：

(1)Load Ship：按兩下按鈕，程式就會由磁片中叫出你自己製造的船。而後按下按鈕，會出現一個選擇項目，你可以任選一組叫出。

(2)CRT／Ships：製造自己設計的船隻。按兩下按鈕後，進入了船隻創造畫面，在這個畫面中，又有十個指令供你選擇。

①Create Ship ： 創造一艘船。選擇後你必須輸入船名（Ships Name）、國籍（Nationality）、船的種類（Ship Rate）、船身等級（Hull Quality）船帆的等級（Sail Quality）、水手等級（Crew Rate）、水手人數（Seamen）、水兵人數（Marines）、左舷槍數（Guns Port Side）、右舷槍數（Guns Starboard）及大砲數量（Numbers of Carronades）。在輸入完成後，再將游標移到Options處，按下按鈕，就會出現所有的指令。至於創造船隻的各項目意義，請參閱第九章第一節。

②Accept Ship：創造好一艘船之後，只要選擇此項，就可以將這一艘船暫存於記憶體中等待Save。此時你可以看見螢幕的右上角Storage Remaining 的數目會減一，意即存入一艘船了。

③Select Ship：可以由記憶體中任選一艘船來看或是做修改。

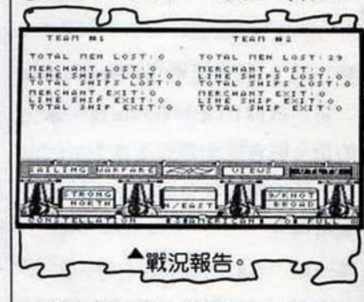
④Edit Ship：將目前在螢幕上的船，作適當的修改，再放回記憶體中。

⑤Insert Ship：在指定的船之前加上一個空白的位置，下次再創造一艘船時，它就會放在第一個空白的地方。如果沒有空間時，螢幕上會顯示" No Room to Store Ship "。

⑥Delete Ship：除去一艘指定的船，而在它本來的位置將會顯示Unused。

⑦Save Ships ：將目前記憶體中的船隻存入磁片，你必須由四十八個儲存空間中選擇一個，並輸入其檔名。

⑧INIT Disk ：製造一片用來存船隻的磁片（Shipyard Disk），每片磁片可以有 48 個儲存空間，每個空間可以存 48 艘船，一共就可以存入 2,304 艘船。怎樣？嚇人吧！



▲戰況報告。

⑨Get Ship ：從磁片中取出一個儲存空間的船隻。

⑩New（Clear）：將目前記憶體中所有船隻的資料消除，為了

防止你不小心選錯，要按兩下才可以消去船隻的資料。

※註：當你想離開Create Ships時，請重新開機。

(3)Save Game：在這一項中，你有五種選擇，以下介紹：

①Get Saved Game：從磁片中取出儲存的遊戲。

②Get a Scenario：在Scenario Disk 已經存入了十一個遊戲，你可以叫出其中的一個來玩。

③INIT Disk：製造一片用來儲存遊戲的磁片，每一張磁片上都可以存十八個遊戲。

④Save Game：將目前的遊戲存入磁片。

⑤Close：離開。

(4)Close：離開Disk。

## 第二章：遊戲指令

當你選擇Begin Game後，原先的指令將會完全消失而換上新的指令，所有指令都是在遊戲中控制船隻所用。

### 第一節 Sailing（航行）

在Sailing下有十個項目，它能讓你控制自己的船隻，以下將仔細介紹。

(1)Select Ship：指定隊中的一艘船來接受航行的命令。在螢幕的最下方將會顯示指定船隻的名稱、等級、國籍、目前所在的集團與正確的航行狀態。

(2)Set Sail：設定新的航行形態，分爲三種，分別是：

①Close Hauled：張滿帆。

②Battle Sail：戰鬥。

③Full Sail：全速。

(3)Maneuver：選擇這一項，你可以自由的調遣指定的船隻。在這之下，又可以分爲六個指令，分別是：

①Forward：前進。

②Starboard(R)：向右轉45度。

③Port Side(L)：向左轉45度。

④Back Sail：減速或停止。

⑤Cancel：按兩下可以消除所有的移動指令。

⑥Close：關閉。

※註：除非你打算使用原先的移動，不然你最好先選擇Cancel，再輸入新的移動指令。當你輸入的指令過多時，螢幕上會顯示一些提示的訊息，此時你就應該選擇Close離開Maneuver了。

※各級船隻減速的滑行時間

| 等級(Rate) | 滑行時間(單位:分鐘) |
|---|---|
| Rate 1 | 15 分 |
| Rate 2 | 12 分 |
| Rate 3 | 6 分 |
| Pate 4 | 6 分 |
| Rate 5 | 6 分 |

(4)Anchor：選擇這一項，你可以



控制船上的錨，共有四項選擇：

①Drop Anchor：放下船錨，使船停住，但放錨的地方如距岸800碼以上，將會顯示" Ship can not drop anchor "。如果你的遊戲沒有設定海岸線，那麼這一項也沒有用啦！

(2)Raise Anchor：升起錨來，將會花去十分鐘。

③Cut Anchor：選擇這一項時，船上的船員會立刻將船錨切斷，而船隻立刻就可以移動，在逃命時，用這一招最有用。爲了防止你不小心按錯，因此必須按兩次按鈕。選擇後，螢幕上會顯示" Anchor has been cut "，告訴你船錨已經去掉了。

④Close：關閉Anchor。

(5)Pursue Enemy：選擇這一項則指定的船艦將會自動的去追擊被你選中的敵船，但是要小心，靠近敵人將是一件危險的事。

(6)Independent：選擇這一項，你所指定的船隻將會由電腦依你在

GEN Order 時下的命令來行動。但是讓電腦來控制你的船，有時會被電腦沒什麼大腦的開到敵船旁去挨打。

(7)Lone Wolf ： 選擇這一項，你可將原先指定爲 Independent 或是Flag Ship 改回由你來控制。

(8)Flag Select ：你可以由旗艦中選擇一艘來下行動指令。

(9)Flag Maneuver：移動一艘旗艦。在這之下有兩個新的指令Column 和Line ，可惜筆者到現在仍無法找出正確的用法，其他的指令用途同Maneuver 。

(10)Close ：離開 Soiling 。

## 第二節 Warfare（戰鬥）

在Warfare有七個項目，可以設定船隻的攻擊方式：

(1)Select Ship：選擇隊伍中的任一艘船，在螢幕的下方會顯示出船隻的資料。

(2)Load Guns：你可以在左舷(Port Side )、右舷（ Starboard )或砲（ Carronades ）中選擇一項來裝填彈藥，彈藥說明請看第七章。

※註：在彈藥的選擇項目中有一項 Burn Shot，要按兩下才能選擇，但它本身並不是一種彈藥，只是一種火焰彈，對敵人的傷害並不嚴重。

(3)Target Select：你可以看到一個有如Battle View 的畫面，你可以用這一項來測量你和敵船的距離，並決定使用那一種彈藥。詳細的說明請看第四章。

(4)Fire at Will ：當你下這個命令給指定的船隻時，船隻會自動計算什麼時候發砲來打擊對方。

(5)Fire at Range：設定船隻攻擊的範圍，你可以從以下三項中選擇一項：

①Close Range：非常近的距離。

②Normal Range：普通的距離。

③All Ranges ：所有的距離。

④Close ：離開。

(6)Hold Fire：當你開砲攻擊對方時，如果選擇此項則電腦便會自動停下來，讓你選擇目標並決定攻擊或不攻擊，而不像Fire at Will 是自動替你攻擊。

(7)Close ：關閉Warfare 。

## 第三節 Views（視察）

在Views 之下有五個項目，介紹如下：

(1)Select Ship：選擇一艘船來做View 的工作，被選中的船名等資料將會顯示在螢幕的下方。

(2)Battle View ：請看第四章詳細說明。

(3)Map Screen ：同上。

(4)Chart View ：同上。

(5)Close ：關閉 Views 。

## 第四節 Utility（公用指令）

在這之下有八項選擇，以下加以介紹：

(1)Select Ship ： 可以從目前使用的隊伍中挑選一艘船。

(2)Team ＃ 1 ：在第一隊中挑出一艘船。

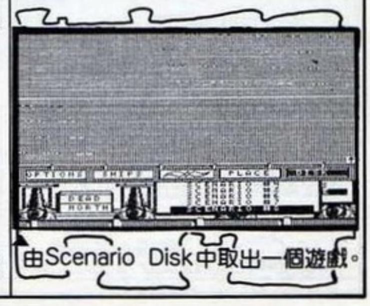
(3)Team ＃ 2 ：在第二隊中挑出一艘船。

(4)Status Report：狀況報告，共有六種，分別是：

① Ship Status：船況報告。內容有：

- Ship ：船隻目前的情況。
  - ⓐ Sailing 航行。
  - ⓑ Aground 擱淺。
  - ⓒ Grappled 鉤住。
  - ⓓ Afoul 糾纏。
  - ⓔ Drifting 漂流。
- Combat ：目前的戰鬥型態。
  - ⓐ Guns 槍砲戰。
  - ⓑ Melee肉搏戰。
- Anchor ：錨的狀況。
  - ⓐ Up 升起。
  - ⓑ Down 放下。
  - ⓒ Cut 切斷。

② Ships Orders ：船隻命令。包括：



由Scenario Disk中取出一個遊戲。

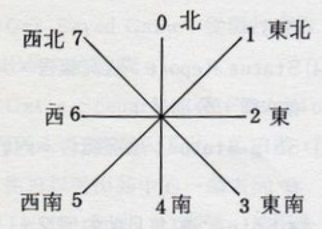
• GEN Order ：船長的命令。

ⓐClose 靠近敵船。

ⓑDefend 防禦。

ⓒExit 避免戰鬥。

• Maneuver ：航向方向。由0～7分別代表之。




• Sail CHG：航速型態。

ⓐNone 靜止。

ⓑClose 滿帆。

ⓒBattle 戰鬥速度。

ⓓFull 全速。

③Damage Report：毀壞報告。包括：

• Hull ：船身狀況。

ⓐWone 無損壞。

ⓑLight 輕度損壞。

ⓒMedium 中度損壞。

ⓓHeavy 嚴重損壞。

• Sail ：帆的狀況。

ⓐNone 無損壞。

ⓑLight 輕度損壞。

ⓒMedium 中度損壞。

ⓓHeavy 嚴重損壞。

ⓔAdrift 完全損壞，呈漂流狀況。

• Steering ：操作情況。

ⓐOkay 正常。

ⓑDamaged 損壞。

④Guns／Target：槍砲情況。包括三個部分：P／Guns （左舷）、S／Guns （右舷）、C／Guns （大砲），後面的數字代表所擁有的數目。其狀況可分爲Ready（已準備好可隨時待發）、Loading（裝填中）、Empty（沒有槍砲無法發射）。又當槍砲在Empty及Loading 時無法做任何攻擊。

⑤Crew Status ：人員狀況。

• Seamen ：水手人數。

• Marines ：水兵人數。

• Fatigue ：疲勞程度。

ⓐFresh 有精神的。

ⓑWaning 疲倦的。

ⓒTired 精疲力竭。

⑥Miscellaneous ：其他狀況。

• Firing ：攻擊距離。

ⓐClose 非常靠近。

ⓑNormal 普通距離。

ⓒAll 任何距離。

• Comdo ：控制者。

ⓐFlag 旗艦。

ⓑIndependent 獨立控制。

ⓒLone Wolf 人爲控制。

• Formation ：控制格式。

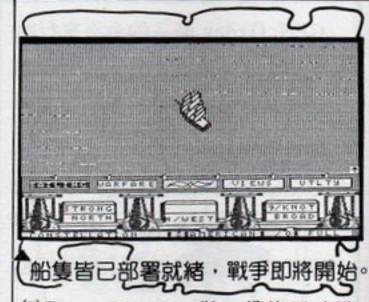
ⓐNone 沒有。

ⓑColumn 或 Line 旗艦。

ⓒAnchored 錨。

• Men Lost ：損失人數。

⑦Close ：離開狀況報告。



船隻皆已部署就緒，戰爭即將開始。

(5)Pass Flag ：將一艘旗艦改變成爲普通的船隻。

(6)Save Game ：離開遊戲，回到設定遊戲的畫面。

(7)End Display：結束顯示幕，此時會顯示出兩隊損失的人員和船隻等資料。

(8)Close ：關閉Utility。

第五節

當你一切設定好了之後，選擇這一項，時間開始計算，而船隻也依照你的設定開始移動或戰鬥。如果Play by Turns 的項目你設定爲Yes，則每隔十分鐘遊戲便會自動停止，讓你輸入新的指令；如果你設定No ，在你要停止遊戲時，只要按幾下 RETURN 鍵，遊戲便會停止。

## 第三章：示範

在這一章中，我們將使你輕鬆的進入遊戲，希望你能照著說明書一步一步的操作，那麼你將會很快的了解整個遊戲。

(1)將主程式放入磁碟機，打開電腦。

(2)待畫面出現後選擇Disk ，再依

序選 Save Game 、Get a Scenario 及 Scenario＃1。

(3)在船隻選擇項出現後，選擇 Constellation，你可以看見有一艘船在閃爍，而後就進入了遊戲設定畫面。

(4)將 Play by Turns 改爲 Yes，再選擇 Close 開始遊戲。

(5)依序選擇 Warfare、Fire at Range、Close Range、Hold Fire，再選擇 Close 離開 Warfare。

(6)選擇 Sailing，再選 Maneuver，將游標移到 Cancel 按兩下按鈕，然後再依次選擇 Starboard 一次、Forward 三次，Port Side 一次，選 Close 離開 Maneuver，再選 Close 關閉 Sailing。

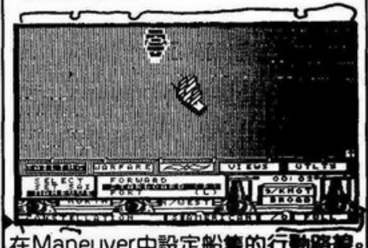
(7)接著選擇　　　　，當第一次出現攻擊畫面時，選擇 No 不攻擊；當第二次出現時，攻擊敵船。再下來就看你自己的了。

## 第四章：觀察(View)

### 第一節　Battle View

在我方可以使用槍砲攻擊對方時，Battle View 將會出現，你可以選擇船隻的任一方向來觀察。如果你選定的方向有船隻，螢幕的左上方將會顯示出一個船名的選擇項目，你可以選擇任一艘船來攻擊，被選中的船隻其資料將會顯示出來，它的船身也會一閃一閃的，而原先　　　　符號處也會顯示出你和敵船的距離。

※註：當你要離開或是已選擇好之後，只要先選擇 Close 再連按幾下 RETURN ，就可以離開 Battle View。



在Maneuver中設定船隻的行動路線。

### 第二節　Map Screen

在選擇 Map Screen 後，我們可以視察整個海域，你可以用左右來改變角度，再用空白鍵來前進，用這個方法來移動船錨，當船錨移到任何一船的船頭時，螢幕上會顯示出它的資料。

例如：

Marlboro〔2〕British〔F／〕Close ——代表一艘船名 Marlboro 的第二型船，它的國籍是英國 British），是一艘第一組的旗艦，目前的船速是 Close。

當你要離開 Map Screen 時，只要按下 RETURN 即可。

### 第三節　Chart View

在 Chare View 中，所有的船隻都會顯示在上方，黑色是第一隊，用色是第二隊。

要離開時，只要按下 RETURN 即可。

## 第五章：戰爭

當你由 Battle View 中選好要攻擊的船隻且離開後，電腦會問你："Attack < ship names >yes no"如果你選擇 No，電腦又會再問你："No target selected select target yes no"，如果你選 Yes，則回到 Battle View 去重新選擇要攻擊的船隻。

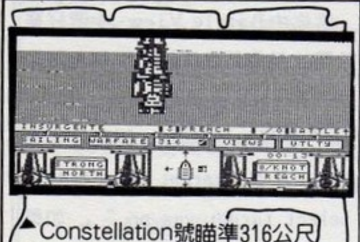
在 Attack 時，如果你選擇 Yes 而那一艘又無法攻擊，螢幕上就會顯示："Unable to attack select another yes no" 問你要不要重新選擇。如果可以攻擊，船上的武器將會攻擊你所指定的船隻；攻擊後造成對方的損傷，螢幕上也會顯示出各項的損壞程度。

另外在攻擊時千萬不要攻擊己方的船隻，筆者曾不小心將自己的船隻打壞，使船上的人員死傷大半，造成遊戲的失敗。

當自己控制的兩艘船相靠並連結在一起時，可以進行人員的傳送，在這時螢幕上會顯示："Transfer man all ¾ ½ ¼"你可以傳送人員到己方的船上。傳送人員的計算方式爲：當我們要從甲船傳送人員到



▲Constellation號企圖派3/4的水手爬上敵船。



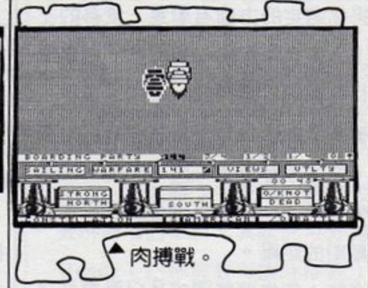
▲Constellation號瞄準316公尺外的Insurgente號。

乙船時，如果甲船上有800人，我們選擇傳送¼的人過去乙船，實際傳送人數爲 $( 800 - 100 ) \times \frac{1}{4} =$ 175人。如果這800個水手中有80人是水兵，那又要加上 $80 \times \frac{1}{4} = 20$，一共傳送195人過去。

而當我們的船隻靠近敵船時，我方的人員可以登上敵船進行肉搏戰，此時螢幕會顯示："Boarding party all ¾½¼"。我們可以派我方的人員攻入敵船，而雙方損失的人數也會顯示在螢幕上。

又當敵人登上我方船隻時，我們必須派出人員來進行防禦，此時螢幕顯示："Repel boarders all ¾½¼"我們派出防禦人員和敵人進行肉搏戰，雙方的損失也同樣會顯示在螢幕上。而當任一方的船隻上如無人員，此艘船將視爲被敵方佔領，而改由另一方控制。

此外在兩船靠近後，我們可以進行連結，這時螢幕顯示："Attempt grapple < ship name > yes／no"選擇Yes，可以嘗試連結。如果成功會顯示Attempt Successful，此時便可以進行人員傳送及肉搏戰；如果失敗則會顯示Attempt Unsuccessful。



▲肉搏戰。

如果我們想擺脫一艘船的連結時，此時螢幕會顯示："Attempt unfoul < ship name > yes／no"選擇Yes，可以嘗試去擺脫對方的連結，不論成功或失敗，電腦都會顯示在螢幕上。

當兩艘船碰撞在一起時，螢幕上會顯示："Ship has collided with < ship name >"而船隻也會有一小段時間無法行動。

## 第六章：修護

當船上的人員不忙或是沒有別的事做的時候，他們會自動將船上損壞的部分加以修理。我們將船上的分爲五大部分：

(1) Hull：船身。如果損壞太嚴重，將會使船速變慢，船身的修護依船身損壞程度而定。

(2) Guns：槍砲。由於船上沒有鐵匠，因此槍砲損壞時將無法修理。

(3) Crew：人員。這裏的人都是正常人，死了就是死了，無法復活。

(4) Steering：當我們無法操作船隻時，代表控制系統出了問題，要花卅至四十五分鐘才能修好。

(5) Sail：帆。當所有的帆都毀了之後，船隻開始漂流，由於船上物資缺乏，想再造出船帆並不簡單，得要看你的運氣了！

## 第七章：軍械大全

### 第一節　船隻種類

- 第一級：載人／850～900人
  槍支／100～130支
  砲／10門
- 第二級：載人／800～850人
  槍支／90～98支
  砲／10門
- 第三級：載人／490～720人
  槍支／64～80支
  砲／8門
- 第四級：載人／350人
  槍支／50～56支
  砲／4～6門
- 第五級：載人／250人
  槍支／28～44支
  砲／2～4門
- 商船：載人／9999人
  槍支／無
  砲／無

### 第二節　砲彈種類

(1) Round Shot：一種鐵球彈，射程大約是1,500碼。

(2) Double Round：雙倍的鐵球彈，射程爲200碼。如在200碼內，可以造成比Round Shot更大

的傷害。

(3)Chain／Bar：一種特殊的彈藥，射程是 1,500 碼，對船帆可造成較大的損害。

(4)Langrage ：散彈，射程在 200 碼到 299 碼之間，用來對付敵船的帆。

(5)Canister ：煙霧彈，射程在 200 碼左右。

(6)Grape Shot ：葡萄彈，發射後散爲一顆顆的鐵珠，射程爲 500 碼左右。

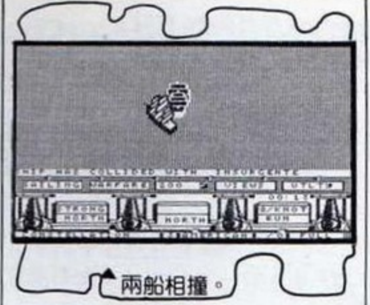
※註：在Fire at Range 中，如使用Double Round、Canister、Langrage 必須設定Close Range； 如使用Grape 必須設定Normal Range，其餘則不在此限。

## 第八章：戰術

當我們要接近一艘船時，必須先計算它的下一步行動，如果我們想逼近，最好由敵船的後方接近，一方面可以防止敵人的攻擊；另一方面可以免除因超過而要再回頭的麻煩。

而在我們追上一艘船後，可以繞著敵船打轉，找尋最佳的攻擊位置，給予敵人最大的打擊。如果敵人決定逃走，你必須立刻決定是再一次追上它，或是撞上它使它無法行動。

在一陣攻擊後，應儘量想辦法登上敵方的船進行肉搏戰，若能奪下



▲兩船相撞。

敵人的船隻那麼就可以增加你的武力了。如果是船隊間的戰爭，儘量利用我方船隻夾擊對方，以多數打擊少數減少我方損失才是上策。

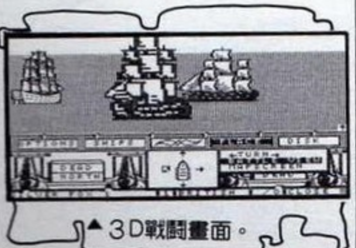
## 第九章：自行設計

### 第一節　造一艘屬於自己的船

(1)Ships Name：隨便什麼，只要自己看起來順眼就好。

(2)Nationality ：國籍。包括。

①British 英國
②French 法國
③Spanish 西班牙
④American 美國
⑤Dutch 荷蘭
⑥Swedish 瑞典
⑦Russian 蘇俄
⑧Italian 義大利
⑨Turkish 土耳其
⑩Greek 希臘



▲3D戰鬥畫面。

⑪Egyptian 埃及

(3)Ship Rate ： 船的等級，有1～5及M級商船。

(4)Hull Quality ：船身等級，一最好。

(5)Sail Quality ：船帆等級，1最好。

(6)Crew Rate ：人員等級，1 最好。

(7)Seamen ：水手人數。

(8)Marines：水兵人數，水兵較水手有戰鬥的技能，但水手對航海較水兵在行。



※註：水兵的數目是包含在水手中的，如水手 800 人，水兵 80 人代表水手有 720 人，水兵有 80 人。

(9)Guns Port Side ：左側有槍數。

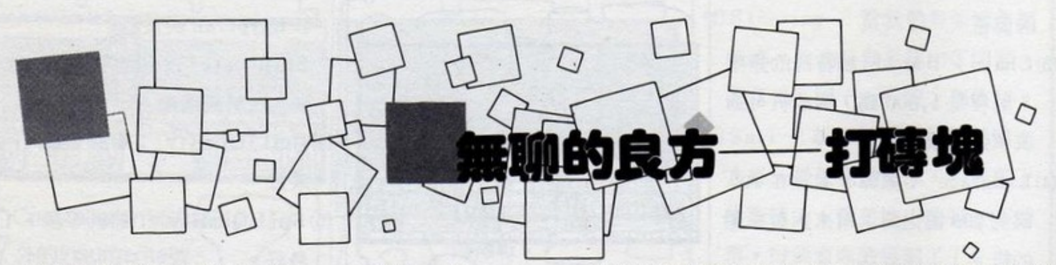
(10)Guns Starboard ：右側有槍數。

※註：左右側的槍支數總和，不可超過船隻能載的總數。

〈下轉134頁〉

/ 呂威志

IBM



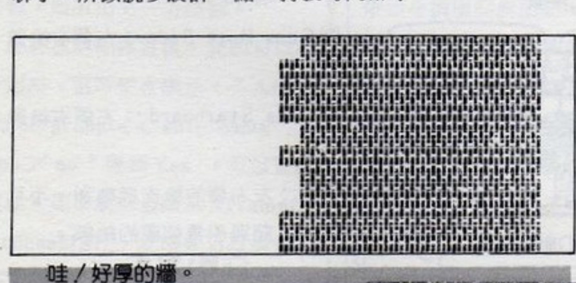

# 無聊的良方——打磚塊

各位讀者還記不記得在DOS3．3磁片中，有一個以搖桿來操作的遊戲程式：打磚塊（Little Brick Out）？自從IBM PC／XT／AT風行之後，筆者就甚少再玩Apple Ⅱ了！某日，閒來無事，心理想起了一個念頭一一玩玩打磚塊吧！可是PC的MS-DOS沒有這個程式，只好自己動手來寫。於是用GW-BASIC，寫了這個打磚塊程式。

這個程式有個好處，那就是球數可以自定，速度也可以隨意改變，只要按 ESC 鍵，便可將球的速度加快或減慢，以防止自己的失誤。

本遊戲用ⒶⓏ鍵來控制上下； ESC 鍵表暫停以及調整速度，速度最快是0（若參數設定比0小，速度仍與0相同）。再者，因爲本程式是用GW-BASIC寫的，所以速度比較慢，在8 MHZ 下以0的速度執行算還可以；不過你若覺得還不夠快可以Complier看看，但得先用魔鍵（Magic Key）或單色轉換程式切換。

當你玩本程式時，可能會覺得磚塊怎麼那麼多，有250個要打，眞令人受不了！此乃因爲當時太無聊了，所以就多設計一點，打發時間嘛！

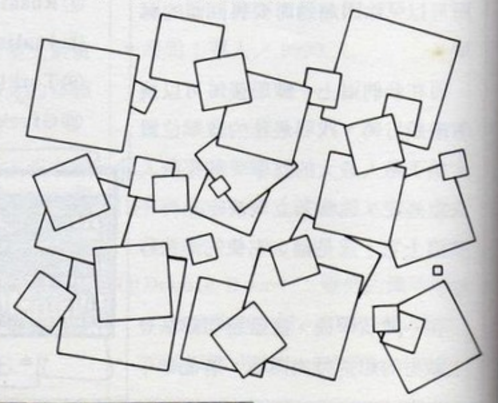


哇／好厚的牆。

假如你要看電腦自動示範，可以將行號190改成H＝INT（CY-1）／2）；行號210改成L＝0；行號220改成M＝0；行號230、240刪掉（Delete），如此即可看到板子追著球跑了！

程式解說：

| 行號 | 意義 |
|---|---|
| 10 | 輸入球數和速度 |
| 30～100 | 讀取圖形資料 |
| 110～150 | 畫出圖形 |
| 180～350 | 主程式部分。包括讀取鍵盤、判斷球所接觸的東西及速度迴圈。 |
| 360～370 | 球反彈的向量。 |
| 380～510 | 球是否撞擊磚塊的副程式。 |
| 520～640 | 球是否撞擊板子。 |
| 650～820 | 改變球的向量。 |
| 830～900 | 圖形資料。 |
| 910～930 | 改變速度的副程式。 |



## 打磚塊程式

```
0     REM ************************************
1   REM *     LITTLE BRICK OUT (IBM PC)     *
2   REM *                                   *
3   REM *        Writeen by : W.C.Lu        *
4   REM *     Copyright 1988 by             *
5   REM *         Kingformation CO. LTD.    *
6   REM *                                   *
7   REM *     use 'A' to UP,'Z' to DOWN     *
8   REM *       'ESC' to change SPEED       *
9   REM ************************************
10 CLS:INPUT "SPEED=? ",SPEED:INPUT "BALL=? ",SS
20 DIM BLOCK%(22),A%(24,9),BALL%(5),BAR%(12),BAR1%(12),BLOCK1%(22),BALL1%(5)
30 FOR I=0 TO 22:READ BLOCK%(I):NEXT I
40 FOR I=0 TO 5:READ BALL%(I):NEXT I
50 FOR I=0 TO 12:READ BAR%(I):NEXT I
60 KEY OFF:CLS
70 SCREEN 2
80 GET (0,0)-(5,19),BAR1%
90 GET (0,0)-(5,5),BALL1%
100 GET (0,0)-(11,19),BLOCK1%
110 LINE (0,0)-(639,0):LINE (639,0)-(639,201):LINE (639,201)-(0,201)
120 FOR I=300 TO 599 STEP 12
130 FOR J=1 TO 200 STEP 20
140 PUT (I,J),BLOCK%
150 NEXT J,I:LOCATE 18,1:PRINT "BALL=";SS;" "
160 X=-40:Y=9:R1=2:R2=1
170 X1=-40:Y1=9:GOTO 280
180 X1=X:Y1=Y:H1=H
190 K$=INKEY$:H=H+((K$="a" OR K$="A") AND H>0)-((K$="Z" OR K$="z") AND H<18)
200 IF K$=CHR$(27) THEN GOSUB 910
210 L=L-(H1>H)+6*(L=5)+((H1=H) AND (L>0))
220 IF H1<H OR L<0 THEN L=0
230 M=M-(H1<H)+6*(M=5)+((H1=H) AND (M>0))
240 IF H1>H OR M<0 THEN M=0
250 PUT (0,1+H1*10),BAR1%,AND
260 PUT (0,1+H*10),BAR%,OR
270 X=X+R1:Y=Y+R2
280 IF Y<=0 OR Y=>39 THEN GOSUB 370
290 IF X=>55 THEN GOSUB 360
300 IF (X>=0) AND (X<=49) THEN GOSUB 380
310 IF X<=-49 THEN 520
320 PUT((X1+49)*6,1+Y1*5),BALL1%,AND
330 PUT((X+49)*6,1+Y*5),BALL%,OR
340 FOR I=1 TO SPEED*50:NEXT I
350 GOTO 180
360 R1=-R1:X=X+R1:RETURN
370 R2=-R2:Y=Y+R2:RETURN
380 X2=INT(X/2):Y2=INT(Y/4)
390 IF A%(X2,Y2)<>0 THEN RETURN
400 IF INT((Y1)/4)<>Y2 THEN 460 ELSE R1=-R1
410 S1=0
420 A%(X2,Y2)=1:PLAY "o3 132 g"
430 PUT (300+X2*12,1+Y2*20),BLOCK1%,AND
440 S=S+1:IF S=250 THEN END
450 RETURN
460 S1=S1+1:IF S1=1 THEN R2=-R2
470 X3=INT((X+R1)/2):Y3=INT((Y+R2)/4)
480 X3=X3+(X3>24)-(X3<0)
490 Y3=Y3+(Y3>9)-(Y3<0)
500 IF A%(X3,Y3)=0 THEN R1=-R1
510 S1=S1+2*(S1=2):GOTO 420
```

```
520 IF (2*H<=Y) AND (2*H+3>=Y) THEN 650
530 PUT ((X1+49)*6,1+Y1*5),BALL1%,AND
540 PLAY "o3 l16 b":X=-1:Y=10:R1=-ABS(R1)
550 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
560 X1=-1:Y1=10
570 SS=SS-1:LOCATE 18,1:PRINT "BALL=";SS;" "
580 IF SS<>0 THEN 320
590 LOCATE 19,1:PRINT "GAME OVER ...."
600 LOCATE 20,1:PRINT "play again ?(y/n)"
610 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 610
620 IF K$="y" OR K$="Y" THEN 640
630 IF K$="n" OR K$="N" THEN END ELSE 610
640 CLEAR:GOTO 10
650 PLAY "o3 l16 c"
660 IF X<-49 THEN X=-49
670 IF L>0 THEN 700
680 IF M>0 THEN 760
690 R1=-R1:GOTO 190
700 IF R2>0 THEN 740
710 R2=-1+(R1=-1)
720 R1=1
730 GOTO 190
740 R1=2:R2=-1-(R2=2)
750 GOTO 190
760 IF R2>0 THEN 800
770 R1=2+(R2=0)
780 R2=1+(R2=-2)
790 GOTO 190
800 R2=2+(R1=-2)
810 R1=1
820 GOTO 190
830 DATA 12,20,-4095,-3971,-3971
840 DATA -3971,-3971,-3971,-3971,-3971
850 DATA -3971,124,124,-3971,-3971
860 DATA -3971,-3971,-3971,-3971,-3971
870 DATA -3971,-4095,0
880 DATA  6,6,21520,21588,4180,0
890 DATA  6,20,-772,-772,-772
900 DATA -772,-772,-772,-772,-772,-772,-772,0
910 LOCATE 22,1:INPUT "speed=";SPEED
920 LOCATE 22,1:PRINT "
930 RETURN
```

〈上接131頁〉

⑾Number of Carronads ：擁有的大砲數。

第二節　自行設計戰爭的實例

依以下的步驟去做，你可以製造出一場戰爭，並能了解自行設計的一切步驟：

⑴先設計兩艘船存入磁片中。

⑵重新開機，待畫面出現後，用 Load Ship 叫出船隻。

⑶將一艘船放入第一隊中。

⑷將另一艘船放入第二隊中。

⑸改變 X 及 Y 的座標，再選擇 Move ，把第二艘船移開。

⑹進入Game Setup 做自己喜愛的設定。

⑺設定 Sail 及Load Guns 。

⑻選擇 Save Game 將此一遊戲存入磁片。

如此一來，一場自創的戰爭便瞬息爆發了！

/蔡承澔




太陽底下無新鮮事。
美蘇兩强爭霸世界的夢想已成幻影，
因爲世界已被一名瘋子控制住了！

# 熱核彈行動 Critical Mass

## 一、說明

一個瘋子將世界上的幾個重要城市用熱核彈鎖住了！你——世界知名的情報員銀狐，爲了阻止他瘋狂的舉動，將使用各種交通工具往返於世界各地與情報員接觸連絡，並利用他們給你的資料，決定下一步的行動；而且要在四天之內，找到瘋子的基地，破壞他的計劃。請注意！世界的安危就在你的手中了。

## 二、特殊指令

Inv：也可以打 I，看你目前已帶有那些東西。

Save：貯存遊戲，每一張磁片上可以同時存入五個不同的進度。

Restore：取回一個遊戲。

Quit：結束目前的遊戲。

## 三、遊戲開始

1. 放入磁片，打開電源。
2. 待畫面出現後，按下 SPACE BAR，將磁片翻面按下任何一鍵。
3. 按下N開始一個新的遊戲；按下R則繼續先前的舊遊戲。

## 四、故事

一大早來到辦公室，看到桌上有一束漂亮的花，心裏想：「這大概又是鳳凌的傑作，好挺好看的，待會兒要好好的謝謝她。」一轉眼就看到桌上有一封信，拿起一看，怪怪！眞是不得了，全世界著名的五個大城市被一個瘋子用飛彈鎖定了，如果我不去拯救，四天後這五個城市就會被毀滅，看來只有我這個超級情報員親自出馬才行了。

走出辦公室進了電梯，突然間，一陣强烈的震動後，電梯開始急速下墜。該死！這傢伙居然炸斷了電纜，幸好我身手靈活，在電梯落地以前跳起來，這條命算是撿回來的。

我依照信中的指示，到動物園中去找一些資料，一進門看到一隻可愛的大象，於是我買了一包花生來餵大象，牠居然拿了一隻掃帚給我，掃帚？這有什麼用呢？

再向前走，我看到獅籠就在前方，這時候一顆炸彈滾到我面前，我立刻拿起它，將它丟到一個沙堆中，炸彈倏地爆了，我不禁懷疑，是什麼人要殺我？

走到獅籠，我看到籠中有一張紙片，正當我想伸手去拿時，看到籠

子上的標誌：「吃人的獅子」，嚇得我趕快把手收回。這時我想起掃帚，於是我用掃帚把紙片拿了出來，原來是一張洗衣店的收據，不知道有什麼用，但我仍然將紙片收入口袋中，回頭一看獅子竟然正在咬掃帚，如果我當初用手去拿的話……。

離開動物園，看看時間，往倫敦的班機尚未到時間，聽說有一家店的雞湯味道很好，去嚐一嚐吧！走到店門，居然還沒開，此時我身上仍然沒有任何一樣東西可以用來裝湯，幸好在一條死巷中找到了一個舊熱水瓶，雖然舊，但仍然可以裝東西，這下子我終於有東西可以用來裝湯了。

十點鐘，這家店終於開了，我走進店中，買了一份雞湯後，就回到機場，坐上班機飛向倫敦。

坐了好久的飛機才到達倫敦，我走進電報房，看看總部要給我什麼指示，看到一半機器居然停了，氣的我把機器重重地敲了一下，幸好訊息又再度顯示了。正當我看得專心時，一羣强盜把我打昏了，他們不但搶走了我的錢，也害我沒辦法看到所有的資料，只知道要到橋旁的連絡站去瞧瞧，我只好離開房間。

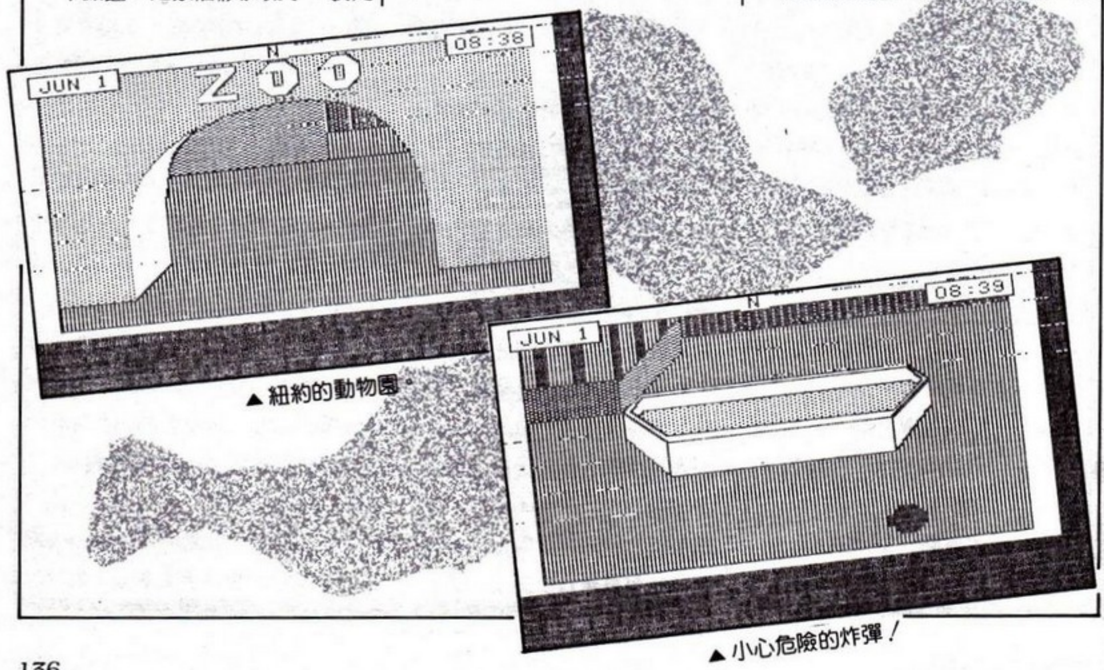
走出房間，拾起地上的望眼鏡，一抬頭看到前方有一個漂亮的女人，我拿出花來送給她，她居然拿錢給我，難道她以為我是賣花的嗎？不過正好我缺錢用，先收下再說吧！

利用這一筆錢到報攤買了一份報紙，再坐車到連絡站去。在連絡站時我唸出了暗號，一位我方人員立刻走來向我說了一些資料，我將資料暗暗記住，再坐飛機向羅馬。

在羅馬時，我站在一棟建築物前，發現有一張告示，但卻看不清楚，拿起望眼鏡一看，哇！又是一些指示，再將指示記下。由牆角拿起一支手電筒，就根據指示到巴黎去。

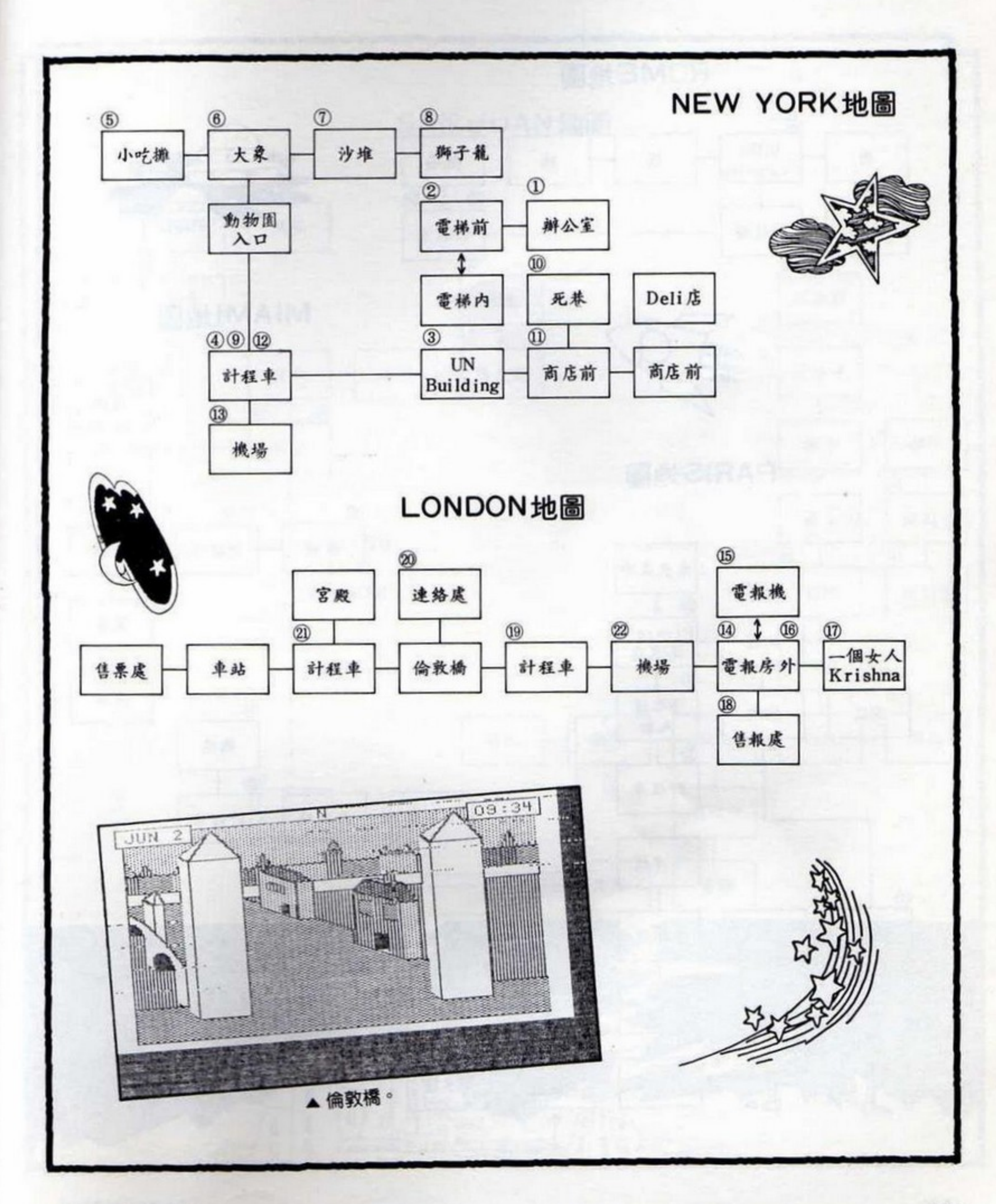
一到巴黎，我立刻趕到洗衣店去，店中居然空無一人，我搖了一下桌上的鈴，有一個人才由裏面走出來，在我將收據交給他之後，他很高興的給我一支鑰匙，並告訴我下一步要去邁阿密。

走出洗衣店，心情非常愉快，但

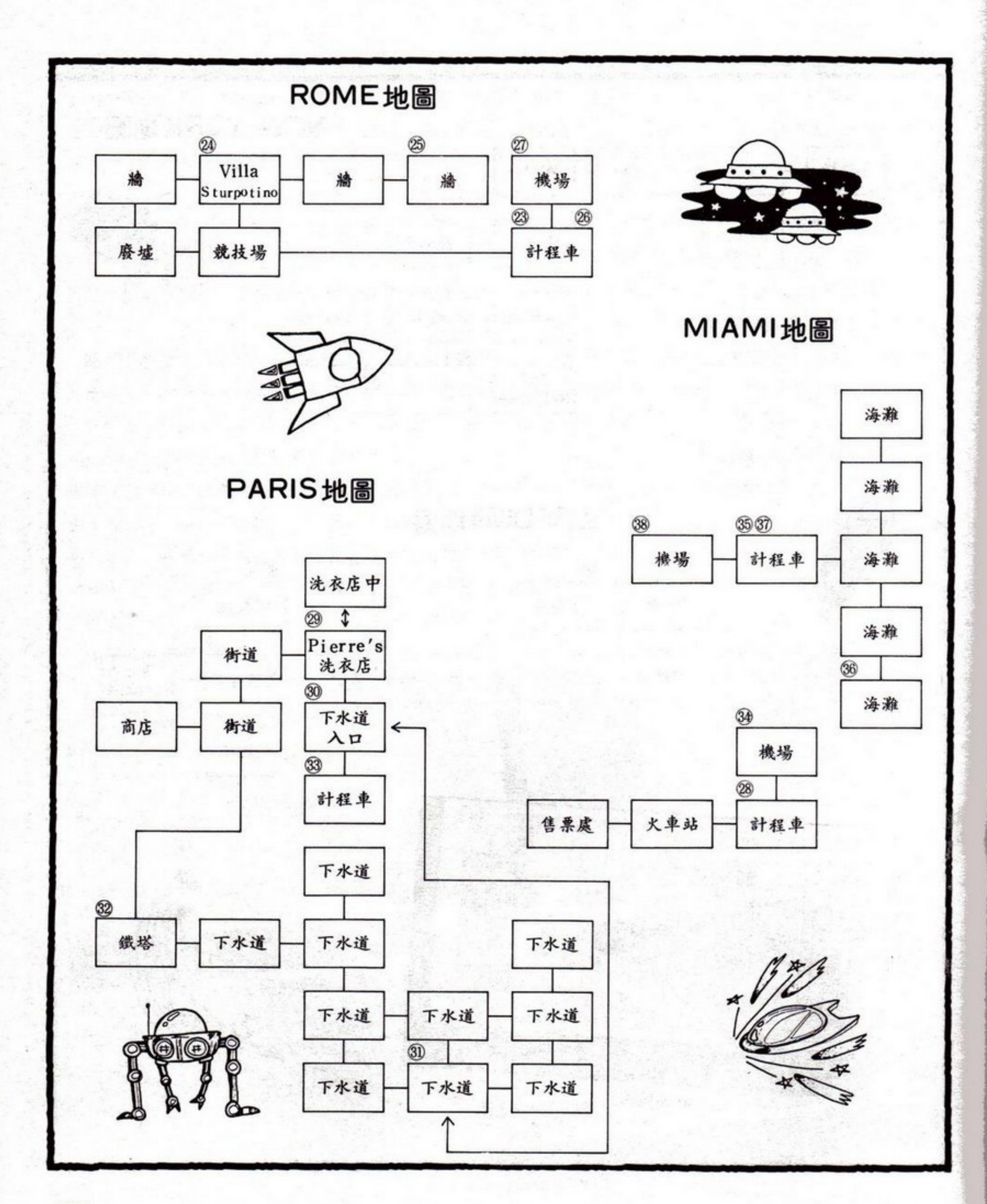


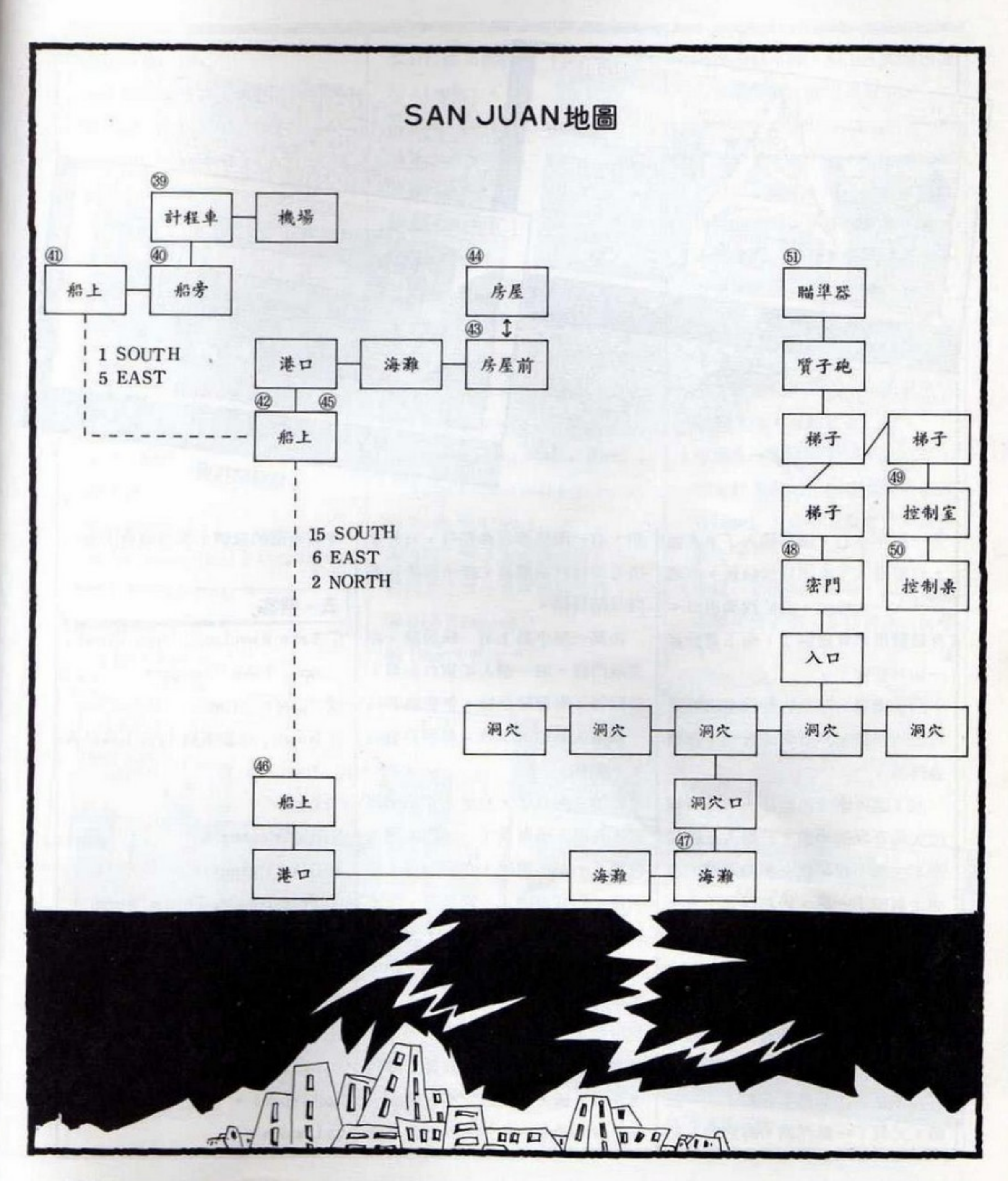

▲紐約的動物園。

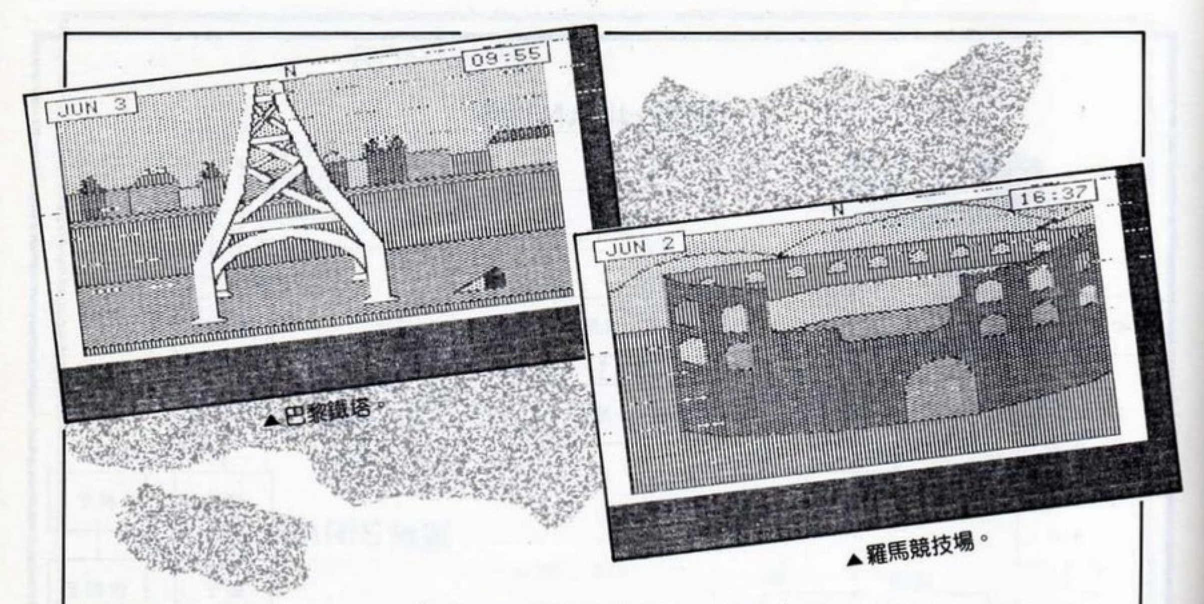
▲小心危險的炸彈！


NEW YORK地圖
⑤ 小吃攤
⑥ 大象
⑦ 沙堆
⑧ 獅子籠
動物園入口
② 電梯前
① 辦公室
電梯內
⑩ 死巷
Deli店
④⑨⑫ 計程車
③ UN Building
⑪ 商店前
商店前
⑬ 機場
LONDON地圖
宮殿
⑳ 連絡處
⑮ 電報機
售票處
車站
㉑ 計程車
倫敦橋
⑲ 計程車
㉒ 機場
⑭⑯ 電報房外
⑰ 一個女人 Krishna
⑱ 售報處
JUN 2
09:34
N

▲ 倫敦橋。


ROME地圖
㉔
Villa Sturpotino
㉕
㉗
牆
牆
牆
機場
㉓
㉖
廢墟
競技場
計程車
MIAMI地圖
海灘
海灘
㊳
㉟㊲
機場
計程車
海灘
海灘
㊱
海灘
㉞
機場
㉘
售票處
火車站
計程車
PARIS地圖
洗衣店中
㉙
街道
Pierre's 洗衣店
㉚
商店
街道
下水道入口
㉝
計程車
下水道
㉜
鐵塔
下水道
下水道
下水道
下水道
下水道
下水道
㉛
下水道
下水道
下水道


SAN JUAN地圖
㊴
計程車
機場
㊵
㊶
船上
船旁
1 SOUTH
5 EAST
㊹
房屋
㊸
港口
海灘
房屋前
㊷
㊺
船上
15 SOUTH
6 EAST
2 NORTH
㊻
船上
港口
海灘
㊼
海灘
洞穴口
洞穴
洞穴
洞穴
洞穴
洞穴
入口
㊽
密門
梯子
梯子
梯子
質子砲
㊿
瞄準器
㊾
控制室
㊿
控制桌



▲巴黎鐵塔。
▲羅馬競技場。

是一個不小心，鑰匙掉入了下水道，只好進入下水道拾起鑰匙，四周卻湧入一大堆水，急忙找到出口。身體變得非常虛弱了，喝下雞湯後一切都正常了。

回到機場，發現巴黎沒有直達邁阿密的飛機，只好先到紐約，再轉邁阿密。

到了邁阿密走出機場，一片廣闊的大海在我的面前，一羣人正在玩滑水，禁不起他們一再的邀請，我也下海滑了一趟，居然得到了冠軍，冠軍的獎品是一條海灘毛巾。一看手錶，不得了了，飛機要趕不上了，坐車回到機場時，本來已經遲了，幸好因天氣不好飛機尚未起飛，於是我上了飛機，邁向聖胡安。

在聖胡安的船店，我買下了一條船，又買了一些汽油，將它倒入油箱，有一兩滴滴在油箱旁，只好拿出毛巾將汽油擦掉，按下啓動鈕航向我的目標。

在第一座小島上有一棟房屋，在我敲門後，有一個人從窗口偸看，我回答了兩個暗語後，他告訴我另一個進入基地的暗號，接著我航向另一個島。

在第二座島上，我進入了一個洞穴，在洞穴中發現了一個門，進入後到了一個小房間，在我回答了暗號後，門就打開了。走進去，爬上一段樓梯後進入了控制室，那個瘋子看到是我，立刻按下了發射鈕，並拿起槍向我瞄準，我立刻趴下，利用他不注意時把他打倒了。這時我發現有一枚質子砲，我挿上鑰匙啓動質子砲，坐上控制座，時間一秒一秒的過去，我知道要是我不能擊毀全部的飛彈，世界將會毀滅……。

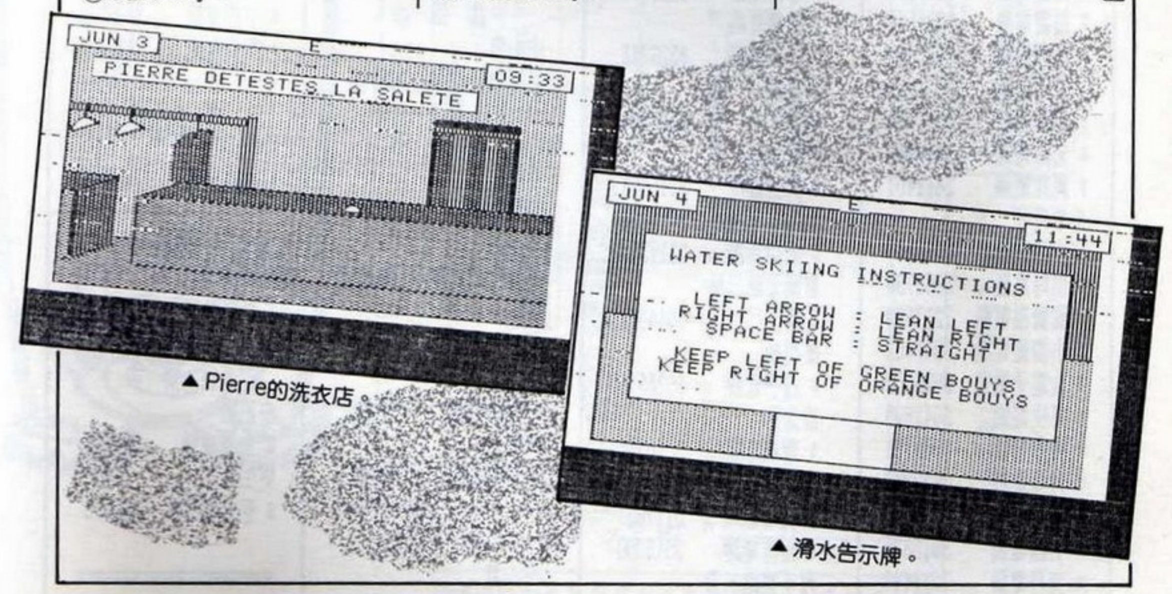
## 五、解答

①Take Envelope, Open Envelope, Take Flower。
②Push Button。
③Down，在數字爲10以下時打入Jump Up。
④Zoo。
⑤Buy Peanut。
⑥Give Peanut。
⑦Take Bomb, Throw Bomb。
⑧Take Note, Broom。
⑨UN Building。
⑩Take Bottle。
⑪十點時Go Deli, Buy Soup, Chicken。
⑫Airport。
⑬London。

⑭Go Door。
⑮當機器停時Hit Machine,Exit。
⑯Take Telescope。
⑰Give Flower。
⑱Buy Paper。
⑲Bridge。
⑳Lithium。
㉑Airport。
㉒Rome。
㉓Coliseum。
㉔Look Telescope。
㉕Take Flashlight。
㉖Airport。
㉗Paris。
㉘Laundry。
㉙Go Door, Bell Ring, Give Receipt, Exit。
㉚Go Sewer。
㉛Take Key。
㉜Drink Soup。
㉝Airport。
㉞New York, Miami。
㉟Beach。
㊱Gidget。
㊲Airport。
㊳San Juan。
㊴Boat。
㊵Buy Gas, Wipe Gas。
㊶Push Button。
㊷向東(E)走可至港口。
㊸Go House。
㊹Knock Door, Major Rand, Stuportino, Exit。
㊺Push Button。
㊻向西(W)走可至港口。
㊼向北(N)走可至洞穴口。
㊽Old Sneezer。
㊾Insert Key。
㊿當時間為零時,用IJKM四鍵控制瞄準器;空白鍵發射。

## 六、建議

1. 在這個遊戲中,有兩項是屬於動作型的遊戲,並不太容易,所以在玩之前,最好先將進度存下,以免因浪費太多的時間而失敗。
2. 在你做了Take Bomb,或是進入控制室時,儘快打入下一個指令,特別是在控制室,如果你的速度太慢,可能會被打死。
3. 如果你一直玩不過滑水這一項,請先打Take Lesson後再進入Gidget,這時速度會比平常慢很多。
4. 在這一切的努力之後,如果你還不能完成遊戲,那就請你來信吧!



▲Pierre的洗衣店。
▲滑水告示牌。

## 親愛的精訊之友，感謝您對精訊產品的支持與愛護
## 歡迎您就近向本公司各地特約經銷店洽購！

### 宜 蘭 市
神農路
＊日昇電腦 542545
西後街
＊協長電腦 351766

### 羅 東 鎮
民生路
＊大眾電腦 541968

### 基 隆 市
仁三路
＊光生電腦 239719
忠三路
＊安可電腦 270290

### 台 北 市
中華商場
＊新音電腦 3316243
＊標緻電腦 3110902
＊中美電腦 3822086
＊慶譽電腦 3312370
＊科技電腦 3110003
＊時代電腦 3145945
＊金波電腦 3617196
＊裕豐電腦 3821568
＊眾利電腦 3122478
＊全國電腦 3811529
＊慧盛電腦 3310702
＊先鋒電腦 3116833
＊翼翔電腦 3811407
光華商場
＊永昌電腦 3927547
＊崇時電腦 3963736
＊萬德福電腦 7217979
＊小精靈電腦 3941452
＊金電子電腦 3925350
＊科技電腦 3941693
＊來欣電腦 3965781
＊舜偉電腦 3927367
＊弘偉電腦 3968670
＊至誠電腦 3913875
＊美登電腦 7211443
青島東路
＊天源 北中 3413019
南京西路
＊銓業電腦 5419886
信義路三段
＊百益電腦 7097603
＊世暐電腦 7023526
信義路四段
＊振新電腦 7074876
忠孝東路五段
＊松竹電腦 7667343
八德路四段
＊聯泰電腦 7651461
敦化南路
＊松崗電腦 7082125
＊敦南新學友 7007000
羅斯福路二段
＊羅林電腦 3944812
士林文林路
＊來來電腦 8344245
＊易智電腦 8817040
天母天母東路
＊天母新學友 8716333
北投石牌路
＊廣訊電腦 8221411
北投和平路
＊星河電腦 8918079
北投尊賢路
＊余昇電腦 8223762
永康街
＊新生行 3218464
重慶南路一段
＊天龍書局 3315164
＊佳德電腦 3616235
＊大亞電腦 3117355
重慶北路三段
＊新文行 5944621
廈門街
＊古亭電腦 3926316
康定路
＊鼎眾電腦 3060561
西寧南路萬年大樓
＊尖端書局 3117627
＊新洋電腦 3318990
和平東路三段
＊139禮品世界 7324596

### 三 重 市
重新路二段
＊基毅電腦 9867392

### 永 和 市
福和路
＊林銘電腦 9294575
＊雙和資訊 9285739

### 中 和 市
興南路
＊漢琦電腦 9410955

### 板 橋 市
館前東路
＊佳智電腦 9593059
中山路
＊來頤資訊 9611570
四川路一段
＊展群資訊 9618008

### 新 店 市
三民路
＊世代模型社 9119507

### 桃 園 市
中山路
＊亞細亞電腦 362147

### 中 壢 市
元化路
＊華士電腦 4250863
中平路
＊亞細亞電腦 4252168

### 新 竹 市
武昌街
＊民生電腦 255430
城北街
＊享繁電腦 223584

### 台 中 市
中山路
＊邁克電腦 2238540

### 彰 化 市
成功路
＊傑能電腦 238135
民生路
＊彰辰電腦 241787

### 嘉 義 市
中山路
＊茂林電腦 2275382
民國路
＊台大電腦 2241689

### 台 南 市
北門路一段
＊船塢書坊 2241795

### 高 雄 市
建國二路
＊宏訊電腦 2614713
＊效能電腦 2729321
五福二路
＊再發電腦 2817281
鼎山街
＊雄亞電腦 3869464
大順二路
＊宇伸電腦 3827335
＊智偉電腦 3829428

### 鳳 山 市
合作街
＊國陽電腦 7463866

### 花 蓮 市
新港街
＊新風電腦 336007

### 台 東 市
中正路
＊北崧電腦 335398
更生路
＊亨元電腦 325410

**全國各大電腦資訊廣場**

98-04-43-04

◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。
存款後由郵局掣給正式收據爲憑，本單不作收據用◎

## 郵政劃撥儲金存款通知單

| 收款人 | 帳號 | 0 7 9 7 2 3 4 8 | 帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。 |
|---|---|---|---|
| | 戶名 | 精訊資訊有限公司 | |

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

| 寄款人 | | 經辦局郵戳 |
|---|---|---|
| 姓名 | | |
| 住址 | （郵遞區號） | |
| 電話 | | |

主管：

經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

| 手續費 | 次 | 元 |
|---|---|---|

局號：　　　收據號碼：

## 郵政劃撥儲金存款單

| 收款人 | 帳號 | 0 7 9 7 2 3 4 8 | 收受局郵戳 |
|---|---|---|---|
| | 戶名 | 精訊資訊有限公司 | |

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

| 經辦局郵戳 | 寄款人 | |
|---|---|---|
| | 姓名 | |
| | 住址 | （郵遞區號） |
| | 電話 | |

主管：

經辦員：

虛線內備機器印證用請勿填寫。

| 經辦局號 | 帳號 | 日期 | 存款金額 |
|---|---|---|---|
| | | | |
| 登帳編號 | | 工作站號 | |

| 手續費 | 次 | 元 |
|---|---|---|

本聯由劃撥中心存查

(25張)700,000本76. 3. 245×130mm
(601P.模)　(來宜)　保管五年

請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。
二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

# 向我們挑戰！

看完「精訊電腦」本期的引介後，
你瞭解了多少？
贊同或存疑了什麼？
您的回響，
將使精訊電腦——
走在更尖端，
看得更完整，
編輯更充實！

● 來信請寄「精訊電腦編輯部」，
並註明真實姓名、電話和住址。
● 本刊擁有摘要與修改來信之權。

精訊電腦雜誌社

## 請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票
二、每筆存款至少須在新臺幣一元以上但存款尾數不在此限
三、本存款誤寫請另換存款單填寫
四、本存款單不得附寄其他文件

精訊電腦　零售每本100元
長期訂閱：半年550元
一年1000元

請在需要的項目方格內打鈎：

● 我是□新訂戶　□續訂戶(電腦編號　　　　)，訂閱「精訊電腦」月刊　　年，自　　期起至　　期止，掛號投遞(每期另加郵費15元)□是　□否，總價　　元。

● 新訂戶介紹人：姓名 ____________
會員編號 ____________

● 我□是會員(會員證編號　　　　)□非會員，欲購買：
(請註明產品名稱、編號、購買數量及總價)

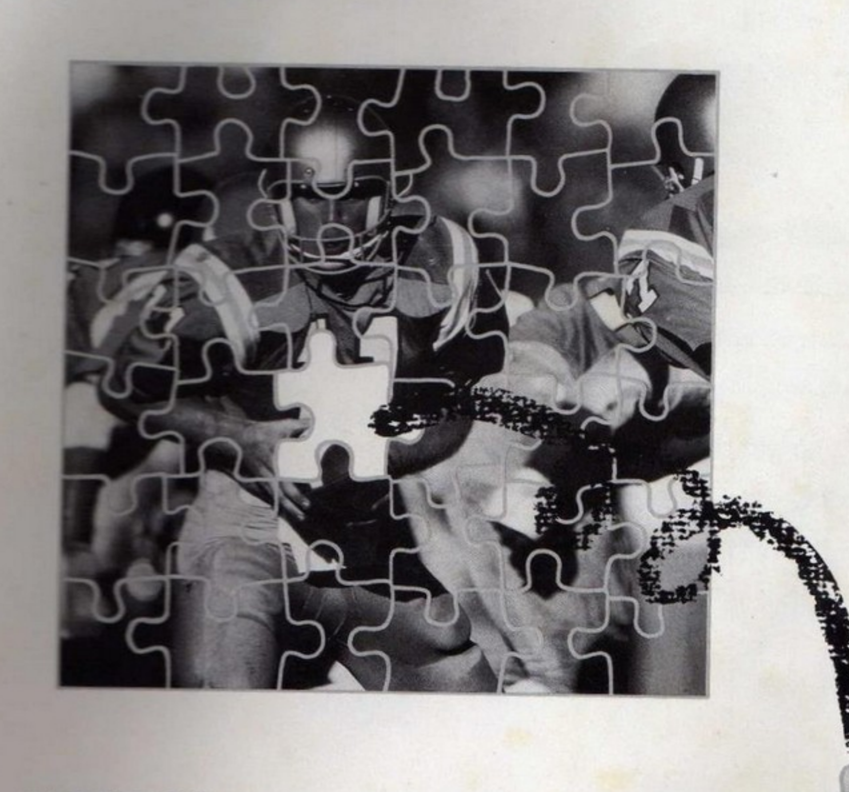
(一)中文說明書____________________
(二)套裝軟體____________________
(三)磁片裝軟體____________________
(四)其它____________________

※此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。

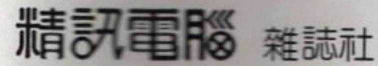
# 精訊電腦是一小部分

哎呀！少了一塊？！
少了一點東西，總是令人氣餒；
好不容易才拚出來的圖形，卻少了一塊，除了重來，也無可奈何。
當您玩電腦遊戲時
是否也覺得少了一些技巧，以致於險象環生，寸步難行呢？

精訊電腦——國內第一本電腦娛樂軟體雜誌，
除了介紹各國最新的GAME外，也提供解答和操作小秘訣
讓您充分享受電腦遊戲的樂趣！



精訊電腦 永遠填補您需要的那一小部分




雜誌社

台北市10206重慶北路一段22號6樓　(02) 511-4012
郵政劃撥：0797234-8　精訊資訊有限公司收

每期定價100元
一年訂費1000元　半年訂費550元

# 慧 劍

慧劍——佛家語，

意思是說用智慧的劍，

斬斷一切煩惱，

或袪除一切魔障。

當您玩GAME時，

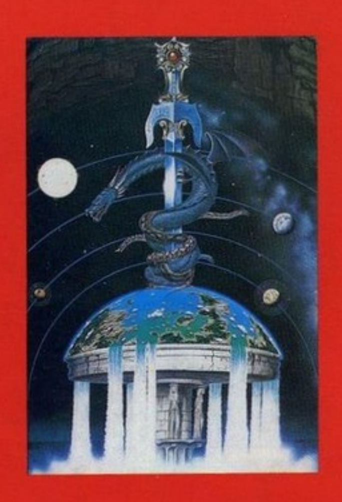
是否也遇到一些障礙，

卻不知如何解決呢？

國內第一本電腦娛樂軟體雜誌——

精訊電腦隨時提供慧劍給您——

斬斷煩惱，袪除魔障。



零售每本100元

長期訂閱：半年550元

一年1000元


精訊電腦雜誌社

台北市10206重慶北路一段22號6樓　(02)511-4012

郵政劃撥：0797234-8　精訊資訊有限公司收